XanthiN

pro gamer

CD'DE BU HAFTA

- **DEMOLAR** Beach Head: Desert War, Breed, Heaven and Hell, Mox, Northland, Stone Cutter, Tennis Critters, Tron 2.0, XO,
- **VİDEOLAR** Colin McRae Rally 4, Conan, Greyhawk, Homeworld 2, Medal of Honor: Rising Sun

Sayı-3

SABAH

Kültürü Dergisi



Strateji Rehberi

Pirates of the Caribbean
Alemin en uyanık korsanı siz olacaksınız

İNCELEMELER

Age of Wonders: Shadow Magic
Gölge Dünya'yla tanışmaya hazır mısınız?

Rebels: Prison Escape
Bir kez daha halkınızın geleceği sizin ellerinizde...

State of Emergency
Ateş, kan, duman, kaos ve siz!

Jedi Knight Jedi Academy

Üç derste Jedi diploması mümkün mü?

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Ekibi yeniden topluyoruz, Bremen Mızıkacıları misali



1 NUMARA HEARST

Ne olur doğruyu söyleyin doktor... Yeniden görebilecek miyim?
Yeniden okuyabilecek miyim doktor? Dokunmak ama okuyamamak...
Ahh bilemezsiniz... Artık dayanamıyorum doktor...
Görmek istiyorum doktor!.. Okumak istiyorum doktor!.. Doktor... Doktor...

Esquire, gözünüzün nuru!..

Ağustos sayısı bayilerde

İçindekiler

İNCELEMELER





ÖN İNCELEME

HABERLER



ONLINE



AYRICA...



Diyelim ki…

Fantezi bu ya, diyelim ki bir kış gecesi odanızın penceresinden içeri daha önce görmediğiniz irilikte ama sanki hayallerden tanıdığınız bir kuş girsin. Birdenbire çerçevesinden kurtulan pencere camının şangırtısıyla, rüzgarla, kuşun çığlığıyla ve yarım kalan rüyanızın son karesindeki tünelin karanlığıyla yatağınızdan fırlayın. O kuş sizin Zümrüd-ü Anka'nızdır. Sizi nereye götüreceğini asla bilemeyeceğiniz ama her seferinde birlikte Kaf Dağı'nı aşacağınız yegane yol arkadaşınız.

Kendi masalınızın içinde, kendinize "ve sonsuza kadar mutlu yaşadı" cümlesiyle biten bir yaşam kurgusu yaratmak istiyorsanız, Zümrüd-ü Anka'nın ziyaretlerinden de korkmuyorsunuz demektir. Bu dev kuş sizi sırtına alıp hiç gidilememiş diyarlara uçarken aslında hayatınızın yukarıdan bakıldığında neye benzediğini de gösterecektir. Bütün güzel masalların ucunun gerçeğe dokunmasının sebebi de bu olsa gerek…

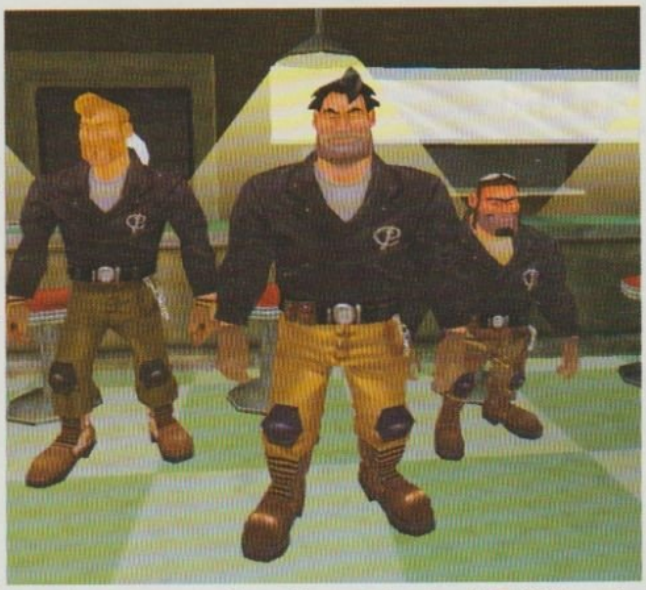
ProGamer'ın bu üçüncü sayısında, yapmaya çalıştığımız şeyin 32 sayfalık bir dünyada "ve sonsuza kadar mutlu yaşamak" olduğunu artık söyleyebilirim. Bu "dünyanın" kullanıcıları olarak, derginin nasıl daha güzel bir yer olabileceği hakkındaki görüşlerinizi bizden esirgemeyin.

Diyelim ki, Zümrüd-ü Anka'nızla henüz tanışmadınız ya da gündelik gerçeklere çok gömüldüğünüz için oralarda bir yerlerde olduğunun bile farkında değilsiniz. Eh, gelin o halde… Birlikte arayalım.

Serpil ULUTÜRK

Full Throttle 2 iptal!

LucasArts, üretimi durdurma kararı aldı



Gayet net bir açıklamayla LucasArts, Full Throttle: Hell on Wheels'in üretimini durdurduklarını duyurdu. Başkan Simon Jeffery, "Full Throttle hayranlarını hayal kırıklığına uğratmak istemiyoruz. Umarız herkes en kaliteli oyunları sunmak için elimizden geleni yaptığımızı anlar" diye bir açıklama yaptı.

Full Throttle: Hell on Wheels, 1995'te çıkan ve adventure sevenlerin beğenisini kazanan Full Throttle'ın devamı olacaktı. Bu duyuru oyunun tamamen çöpe gittiğini kanıtlamıyor, ancak akıbeti de ikinci bir duyuruya kadar belirsiz.

Daha açıksası LucasArts oyunun beğenilmeyeceği endişesiyle oyunu iptal ediyor. Zaten pek çok eski Full Throttle hayranı yeni 3D grafikler ve oyunun genel boş havası yüzünden söylenip duruyordu. Artık nerede oynadılarsa...

Bütünüyle hayal kırıklığı yaratacak yeni bir Full Throttle'dansa projenin iptal edilip hayallerimizde yaşaması belki de daha iyi olmuştur.

Hannibal'a birkaç ay kaldı

Tüyler ürpertici cinayetler üzerinden iz sürmek isteyenler Kasım'ı bekleyecek

Arxel Tribe, Hannibal'ın Avrupa'da Kasım'da piyasaya sürüleceğini resmi sitesinden duyurdu. Oyunun beta aşamasında olduğu ve Ağustos sonunda resmi bir demonun sunulacağı da firma tarafından bildirildi.



Hannibal'da oyuncular, dehşetengiz seri cinayetlerin faili Dr. Hannibal Lecter'i avlamakla görevli olan özel ajan Clarice Starling'in rolüne soyunacak. Bu macera ürpertici sahneler olmadan yaşanamayacağından, Clarice'in yaralanma ve üstleri tarafından azarlanmaya karşı tepki vermesini sağlayan bir system geliştiriliyor. Onun gerilim seviyesi arttığında, Hannibal'ın mimikleri daha öfkeli, içeriğe duyarlı olan müzik daha korkutucu ve görüntü bulanık hale gelecek.

Gösterildiği dönemde hayli popüler olan filmde cinayet işleme yöntemleri ve kurbanlara çektirilebilecek çileler üzerine ilginç çeşitlemeler sunulmuştu.

Bekliyoruz...

Önümüzdeki günlerde hangi oyunların piyasaya çıkacağına dair liste hizmetimize tam gaz devam ediyoruz. 19 Eylül'e kadarki liste aşağıda. Ancak belirtmeliyiz ki bunlar firmaların duyurduğu tarihler, yani değişiklikler olması söz konusu.

Republic: The Revolution
Strateji....5 Eylül

Cold Zero: The Last Stand
Aksiyon ....5 Eylül

Lionheart: Legacy of the Crusader
RPG ....5 Eylül

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Aksiyon ....5 Eylül

Captain Scarlet: Retaliation
Strateji ....5 Eylül

Enclave
RPG ....12 Eylül

Wildlife Park
Strateji ....12 Eylül

IndyCar Series
Yarış ....12 Eylül

Madden NFL 2004
Spor ....12 Eylül

Laser Squad Nemesis
Strateji....12 Eylül

Chrome
FPS....19 Eylül

Judge Dredd vs Judge Death
FPS....19 Eylül

Yager
Aksiyon ....19 Eylül

Freedom Fighters
Aksiyon ....19 Eylül

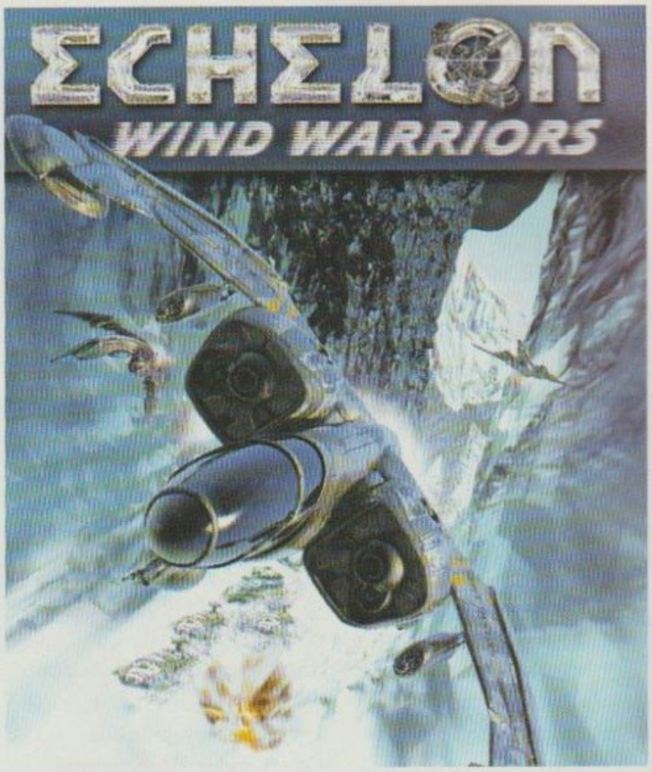
Aquanox 2: Revelation
Aksiyon ....19 Eylül

Rugby 2004
Spor ....19 Eylül

Underworld
FPS ....19 Eylül

Echelon'a genişleme paketi

Oxygen Interactive'den ayrıntılar geldi...



Avrupa'da Ekim'de piyasaya sürüleceği duyurulan genişleme paketi Echelon: Wind Warriors'un içeriği duyuruldu: 2351 yılında geçecek olan hikayede oyuncular Galactic Federation pilotu Jason "Wolf" Scott rolünü üstlenecek ve verilen 40 görevi tamamlamaya soyunacak. Wind Warriors'ta sayısız yeni silah ve ünite olacak, ki geçeceği zaman dilimi itibariyle tahmin etmesi hiç zor değil. Oyunun multi-player özelliği ise yeni modlar, yeni alanlar, sunucu desteği ve chat fonksiyonuyla daha geliştirilmiş bir halde çıkacak oyuncuların karşısına.

Meraklılarına duyurulur

Halo'daki alev silahını görmek için sabırsızlanıyorum, o halde tıklayayım ...

Gearbox Software, PC versiyonunu önümüzdeki ay piyasaya süreceği Halo: Combat Evolved'un web sitesini güncelledi ve oyunda kullanılan bir alev püskürtücünün de görüntüsünü yayınladı. Oyunun Xbox versiyonunda bulunmayan iki silahtan biri olan alev silahının görüntülerine www.microsoft.com/games/halo adresinden ulaşılabilir. Diğer silah ise fuel rod cannon olacak ve bu ikisi de sadece multiplayer modda kullanılabilecek. Gearbox'un belirttiğine göre oyunun PC versiyonu, aksiyon severler için "mutlaka edinilmesi gerekenler" arasında olacak.

Oyun, 2552'de geçiyor. Dünya gezegeni varlığını sürdürüyor, ancak nüfus artışı nedeniyle diğer gezegenlerde kolonileşme başlamış. Işıktan hızlı seyahat o zaman mümkün ve milyonlarca insan diğer güneş sistemlerindeki benzer habitatlı gezegenlere yerleşmiş durumda. Bu ortamda, koloniler arası güç mücadelesi sizi bekliyor.



Galaxy Andromeda bütçe kurbanı

Bu yılki üçüncü çeyrek bilançosunda 1 milyon euroluk zarar bulunan CDV, önlem olarak Galaxy Andromeda'nın üretimini durdurduklarını açıkladı. Bu kararın gerekçesi ise oyunun satışlarının beklendiği kadar umut verici olmaması. Bu iptal, geniş bir yeniden yapılanma hareketinin küçük bir parçası.

Daha önce Imperium Galactica III olarak bilinen Galaxy Andromeda, grafik olarak etkili bir 3D uzay strateji oyunu. Oyuncular, hikayedeki görevlerde geniş uzay gemilerini yönetiyor.



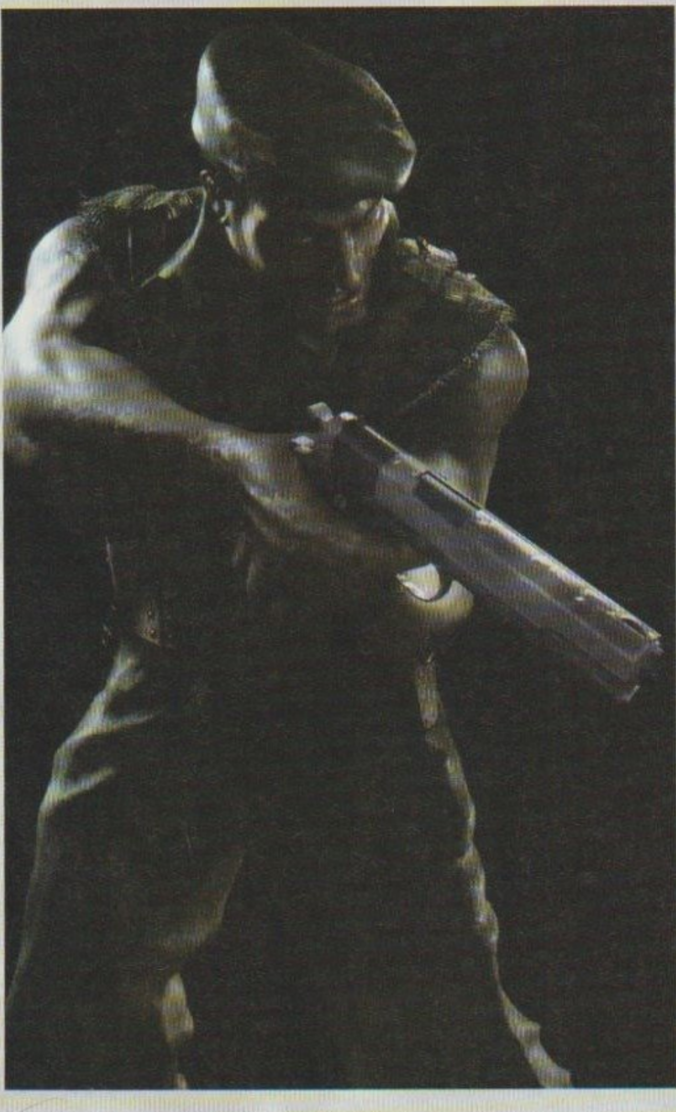
Commandos 3: Destination Berlin

Yapımcısına kendini gerizekalı gibi hissettiren bir oyun geliyor...

Çıkış Tarihi: 26 Eylül 2003
Tür: Strateji
Yapımcı: Pyro Studios
Dağıtımcı: Eidos
www.eidos.com

Pyro stüdyolarında geliştirilen oyun serisinin dünya çapında 3 milyon kopyadan fazla sattığını belirterek başlamak istiyorum bu yazıya. Çünkü bu oyun, Türk oyuncular dahil herkesin gönlünü fetheden bir yapım. Commandos, adı duyulduğu ilk günden itibaren daima konuşuldu ve merakla beklendi. Şimdi de Commandos 3: Destination Berlin yolda.

Oyunun yapımında Commandos 2'nin yapımcılarının yüzde 75'i yine rol alıyor. Bunun yanı sıra az sonra tanıtacağım, Commandos'un mucitlerinden biri olan Dolset gibi Commandos 2'nin yapımında yer almayıp Commandos 3'te tekrar ekibe katılan deneyimli kişiler de bulunuyor.



İkinci Dünya Savaşı'nda geçen oyunumuzu anlatmaya güzel yanlarından başlayalım. Oyun, İkinci Dünya Savaşında olan nerdeyse tüm olayları senaryoya aktarmış. Yani kendinizi Omaha sahilinde bir çıkartmada bulabilir ya da Stalingrad'da oradan oraya koşarken görebilirsiniz. Tabii oyunda kendine has senaryolar da yok değil.

Yeni online modlar

Oyunun bence en önemli yanı artık bir de online kısmı olması. Takımınızı kurup arkadaşlarınızla netten/LAN'dan keyifle oynama şansı vermişler ki bu da Commandos hayranlarını saatlerce sandalyelerine yapıştıracak cinsten bir özellik. Death match/Team death match gibi normal online oyun türlerinin yanı sıra kendilerine has birkaç yeni mod da eklediğine değinen yapımcılar, şimdilik bunu bir sır olarak saklamaya çalışıyor. Sanırım en büyük kozları bu olacak.

Oyunun yaratıcısı olan Ignacio Perez Dolset'in açıkladığına göre oyunda Commandos 2'ye göre daha az sayıda ama daha yetenekli komando olacak. Bu, yeni oyun hakkında biraz hayal kırıklığı yaratacak gibi düşünülse de Dolset bunun tam tersini iddia ediyor ve aksine daha da eğlenceli olacağına değiniyor.

C3 trailer'ında yine Commandos'tan beklenen kalitede müzik, ses ve görsel efektin olacağını gördüm, yani

Commandos'un grafikleri hala iki boyutlu ama kimsenin yakınacağını sanmıyoruz.



yine bir Commandos klasiği olacak. Oyunun müziklerini Commandos 2'nin de müzik yapımcısı olan Maeto Pascula yapıyor ve bu konuda gerçekten başarılı bir kişi olduğundan önünde saygıyla eğilmek gerekiyor. Preatorians ve Heart of Stone oyunlarının da müzik yapımcısı olan Pascula, eminim bekleyenleri hayal kırıklığına uğratmayacak.

Bunun yanı sıra oyuna yeni başlayacak olan, "Commandos da ne ola ki?" diyen oyuncular için de rahatlıkla çözülebilir bir oyun olacağına değinen Dolset, yine bizim saatlerce başımızın ağrıması için elinden geleni ardına koymamış. 50 tane askerin içinde 3 tane komando'nun ne yapabileceğini kafanızda kurduğunuzda size ne kadar zor geliyorsa, oyunda da o kadar zor olduğu belirtiliyor. Commandos serisinde zorluk zaten hep üst seviyedeydi, ama şimdi oyunun daha gerçekçi olması için daha fazla çalıştıkları görülüyor. Daha fazla uykusuz gecelerin bizi beklediğinin ilk işareti bu.



İşte tren... C3'ün en heyecan verici mücadelelerinin ve dolayısıyla en kanlı sahnelerinin geçmesi beklenen mekanı.

Naziler ve Ruslar da var

İlginç olan bir diğer gelişme ise oyunda yeni gerilla taktiklerimizi kullanabilme ve yeni düşman ünitelerine karşı savaşma şansımız olması. Eski Commandos serilerinde paraşütçü gibi aktif birlikler yoktu ama yenisinde paraşütçüden tutun, birçok motorize birlik, hatta Gestapo ajanları ve Nazi komandoları ile çarpışabileceğiz.

Daha önce hiçbir Commandos oyununda görmediğimiz Ruslar ise bu oyunda karşımıza çıkıyor ve oyunun bazı bölümleri önceden belirttiğim gibi Stalingrad'da geçiyor. Oyun 3 farklı hikaye/konu üzerinden ilerliyor ve her görevde farklı şekillerde yol alınabiliyor. Bu da oyunu tekdüze şekilde izleme sorununu ortadan kaldıracağa benziyor. Commandos 1 ve 2'deki gibi görevlerin tekdüze bir yol almaması için kendinizin geliştirebileceği yollar üzerinde ilerleyebileceğimizi belirten yetkililer, bu sefer oyundan sürekli tat alınması için sabit oyun fikrini kaldırmaya çalışıyorlar. C2'de oyuncu birkaç görevden sonra önüne ne çıkacağını bilir ve ona göre davranırdı. Ama C3'te sürekli yenilenen görevler ve bilmediğimiz konuların daha fazla olacağı, böylelikle alışılagelen Commandos'un dışına çıkacağımız belirtiliyor.

Oyunun resimlerini görüp "Neden hala 3 boyutlu değil ki?" diye düşünenler olabilir, ama Commandos bu haliyle de yeterince iyi. Yine de grafikler konusunda boş durmayıp sürekli oyun motorlarını geliştirmeye devam ettiklerini belirten yapımcılar, oyunun ana yapısını bozmadan ellerinden geleni yaptıklarını söylüyorlar (bir nevi Championship Manager neden grafikli değil tartışması). Commandos 2'deki oyun motorunun 3'te yenilenerek karşımıza çıkacak olan grafikler, sanırım herkes için tatmin edici olacak.

Yapay zeka çok gerçekçi

Ve en can alıcı nokta: Yapay zeka. Dolset'in "Oyunun testlerinde kendimi gerizekalı gibi hissettim" sözlerini sarf ettiğini göz önünde bulundurarak bu konuda biraz açıklama yapmak istiyorum. Commandos 1 ve 2 arasındaki yapay zeka farkı gerçekten fazlaydı. Ama bu sefer iyice abarttıklarını düşünmemek elde değil. Sizi farkeden bir subayın korkuya kapılıp gizlice diğer askerlerin yanına gitmesi, arkanızdan dolaşıp size saldırmayı düşünmeleri, bir kapının ardında pusu kurduklarını söylersem oyunun ne kadar gerçekçi bir zeka ile tasarlandığı ortaya çıkacaktır.

Oyunun bir diğer güzel yanı ise daha hareketli görevlerin bulması. Eski Commandos'ta her şey olağan hareketinde ilerlerdi ve genelde istediğimiz dakikada müdahalede bulunabilirdik. Ama bu sefer bizi biraz daha terletecek görevler var. Örneğin Nazi dolu bir trenin hakimiyetini elinize almanız ve gideceği yere ulaşmasını engellemeniz gerekiyor. Eh bu da güzel ses ve müzik efektleri ile sanırım gerçekten etkileyici olacaktır.

İlk kez devam oyunlarından biri eksileri yerine artılarıyla daha fazla anılıyor. Eylül ayında oyunseverlerin beğenisine sunulacak olan Commandos, özellikle yapay zeka ve multiplayer oyun desteği ile yine dikkatleri üzerine toplayacak.

Volkan Alkan



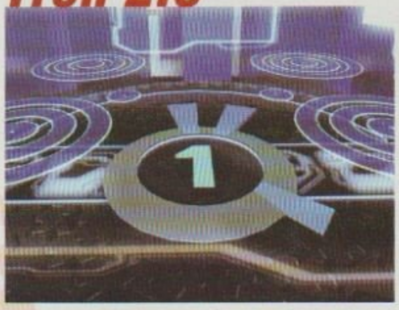
Oyunda düşmanlarınızın zekası karşısında kendinizi aciz hissettiğiniz anlar da olacak.

Her hafta bir ProGamer CD'si şişmanlığı engelliyor (mu?)

İyi haftalar diliyoruz. Bu sayımızda da CD'miz dopdolu. Son çıkan oyunların demoları, beklenen oyunların videoları, sevilen oyunlardan sahneler bizlerden size armağan. Arkanıza yaslanın, CD'yi sürücüye yerleştirin ve oyun dünyasına girin.

demo

Tron 2.0



Yıl 1982 idi. Kült bir film olan Tron çekilmişti. O zaman doğanlar şimdi 21 yaşında. Bu oyun da System Shock ya da Deus Ex sevenler için yapılmış hikayeli bir FPS sayılabilir. Grafikler basit ama tarzı var.

Beach Head: Desert War

Tek başına çölde kalıp havadan saldıran askerleri durdurduğunuz, gerçekçi grafikleri olan bir oyun.

Breed

Uzay geminiz uzak bir sistemde savaşa gidip geri döndüğünde gezegenin yaratıklarca ele geçirildiğini öğrenir. Sizin amacınız ise tabii ki dünyayı kurtarmak.

Heaven and Hell

M.Ö. 1500'te geçen ve bir "tanrıyı" oynadığınız bu oyunda iyi ya da kötü olmayı seçiyorsunuz.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Mox

Vücudunuza yerleşen bir mikrobu kovmanızı konu alıyor. Bubble sevenler için.

Northland

Cultures 2'nin devamı olan Northland, oyunu kaldığı yerden devralıyor.

Stone Cutter

Tıpkı Mox gibi bir puzzle oyunu. Tetristeki gibi renkli üçgen bloklarınız var.

Tennis Critters

Oyun sincapların tenis oynamasından ibaret. Ama şaşırtıcı derecede eğlenceli.

XO

Taş-kağıt-makas'tan sonra en basit ve eğlenceli oyun. Süper grafikler, yapay zeka şart mı?

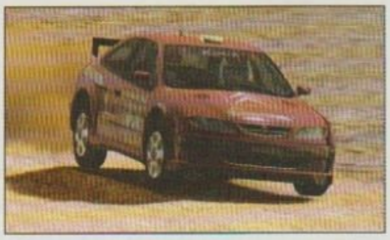
ScreenShots

- Doom 3
- Dragon Empires
- Fahrenheit
- Full Throttle 2
- Knights of the Old Republic
- Lock On Modern Air Combat
- Mace Griffin Bounty Hunter
- Drakan
- Hired Guns
- Mortal Kombat 5
- One Must Fall
- Rally Fusion
- Sin
- Spiderman
- Star Trek Voyager
- Tenchu 2
- Vampire the Masquerade

video

Colin McRae Rally 4

Yarış oyunu sevenler için Colin'in yeri çok özeldir. Video, bu gerçeğin altını çiziyor.



Conan

Bu oyunu böyle mi hayal ettik biz? Tek tesellimiz müzikler...

Greyhawk

RPG tarzında. Masa üzerinde oynanan senaryo uyarlanmış.

Homeworld 2

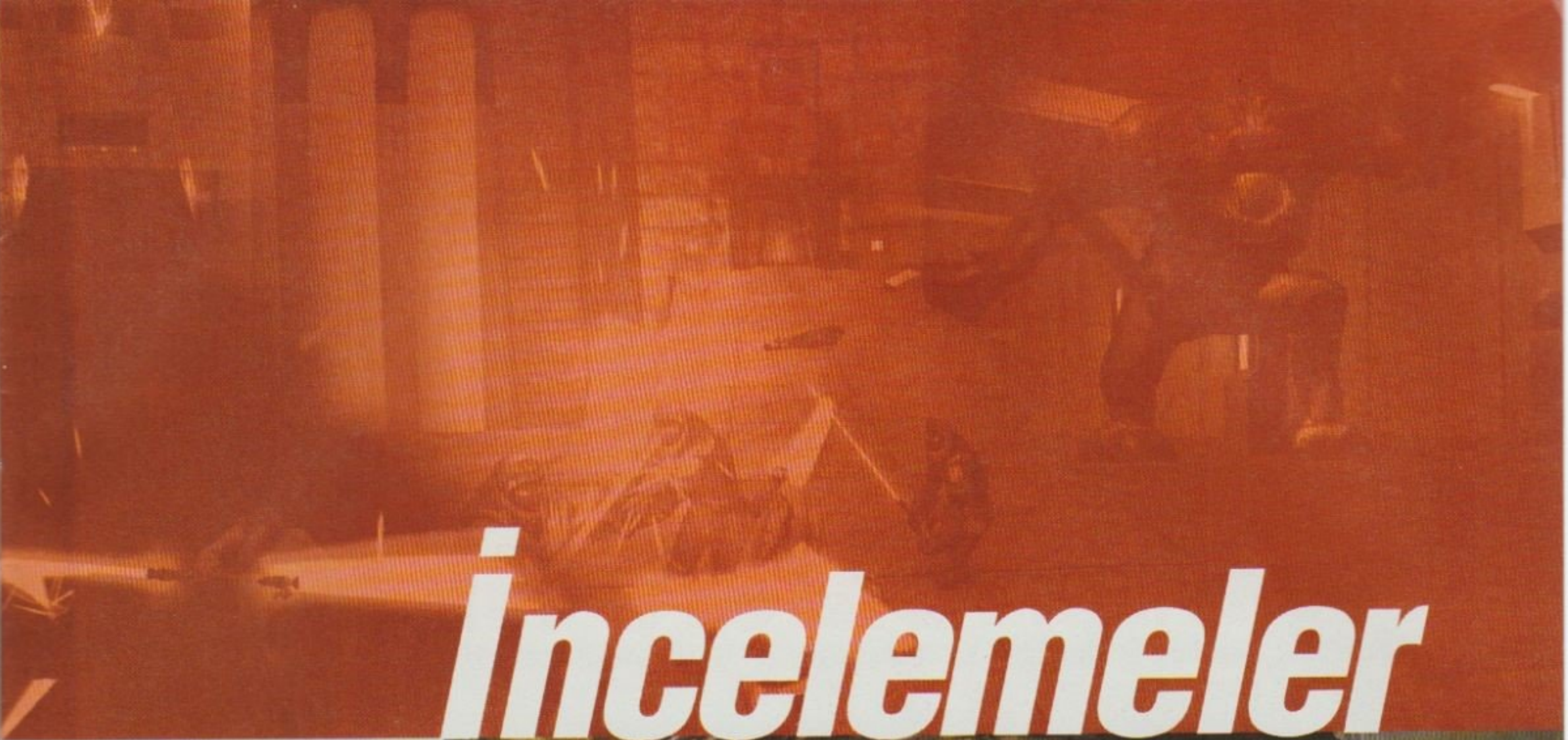
İlk oyunun senaryosunu kaldığı yerden sürdürüyor.

Medal of Honor: Rising Sun

Bu sefer dövüştükleriniz Almanlar değil Japonlar.

araç

- Intel Chiputil
- Intel Application Accelerator
- Sound Blaster Live! sürücüleri
- Via Service Pack 4.48
- Unreal Tournament Patch 436
- Warcraft 3 yamalari 1.12
- Bink video
- Winrar
- Treesize



İncelemeler



Jedi Knight: Jedi Academy S.10

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.

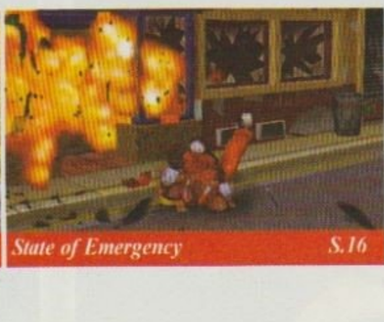
Şimdi okullu olduk

Dergiye ilk başladığımızda "3" bizim için uzak bir gezegen gibiydi ama zamanın hızla ilerlediğini ve hiçbir şeyin yerinde durmadığını söyleyenler haklı çıktı. Dışarıdan rahatlıkla "1'den iki adım sonrası" diye tarif edilebilecek bu tek haneli numara, bu 3, kendi adımıza öğrendik ki bir ton ders içeren büyük bir sayıymış. Kimbilir dördün, beşin, otuz yedinin öğreteceği daha neler neler vardır… Sabırsızlıkla bekliyoruz.

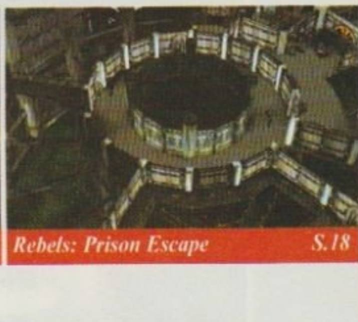
Bu hafta tek öğrendiğimiz şey 1 ve 2'den sonra 3'ün geldiği ve gelirken sırtında deve yüküyle fark ediş getirdiği değildi. Günlük rutin işler arasında nasıl olduysa zaman bulup bir de Jedi okuluna yazıldık. Az sonra okuyacağınız Jedi Knight: Jedi Academy, Serkan Ayan'ın Star Wars evrenindeki akademik kariyerini nasıl yaptığını anlatan dört sayfalık bir özet. Nezamandır beklenen bu oyunun başına kurulmadan önce bir bilene danışmak istersiniz diye düşündük… Haftanın diğer güzelliği Age of Wonders serisinin yeni genişleme paketi Shadow Magic. Strateji deyince akan suların durduran bir bünyeniz varsa, yaz mevsiminin bundan sonraki kısmını AoW'a adamanız gerekebilir. Bizce bu kadar zamanı harcamaya değen bir paket Shadow Magic. Bir de State of Emergency var ki yasadışı şehir içi maceralarının piri Rockstar Games'in PlayStation'dan sonra PC kullanıcılarını da baştan çıkaracağı kesin. En azından Esra'nın ofis içindeki tavırlarından bu sonuca vardık biz. İsmini ve kendisini sona sakladığımız oyunumuzsa Rebels: Prison Escape. İlginç hikayesine rağmen insanı kendinden soğutacak yanları var. Bir de siz bakın diyerek sayfayı kapatıyoruz. Dağılalım…



Age of Wonders: Shadow Magic S.14



State of Emergency S.16



Rebels: Prison Escape S.18

Jedi Knight: Jedi Academy

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Lucas Arts **DAĞITIMCI:** Activision www.lucasarts.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 400 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Okul var okul var...

Biz de orman içinde,

yüksek tavanlı, önünde

kocaman, bakımlı bir

bahçesi olan bir okulda

okumak istiyoruz!

Biz de Jedi olmak istiyoruz!











Artık olabiliriz. Evet yanlış duymadınız. Artık biz de galaksimizi imparatorluğun neferlerine karşı koruyup bu uğurda hayatımızı tehlikeye atabilir, uçurumların kenarında koşarken askerlere ışın kılıcımızla vurabiliriz. Eğlenirken öğrenmek bu olsa gerek. Üstelik hiç de tehlikeli değil. Uçurumdan aşağı düşersek her zaman elimizin altında sadık dostumuz "Load" seçeneği var.

LucasArts uzun zamandan beri beklenen oyunu sonunda piyasaya çıkardı. Oynayanlardan bazıları hayal kırıklığına uğradı, bazıları çok beğendi, bazılarından ise hala haber alınamıyor. Sonda söylenecek olanı başta söylemek gerekirse Jedi Knight: Jedi Academy görünüş olarak çok parlak bir oyun olmasa da eğlenceli. LucasArts bunu nasıl sağlıyor henüz çözülemedi ama yapılan Star Wars oyunları şaşırtıcı şekilde eğlenceli olmayı başarıyor. Belki de bunun sebebi ışın kılıcının çıkarttığı o sestir. Dediğim gibi, hala çözülemedi.

Ön bahçede top yasak

Oyunun karışık bir konusu yok. Siz bir öğrencisiniz. Normalde yıllar süren bir eğitimle yapılabilen ışın kılıcını yalnız başınıza yapmışsınız. Bunu görenler, eğitim için sizi Luke Skywalker'ın yanına gönderiyorlar. Ancak havasından mıdır suyundan mıdır bilinmez macera daha akademiye adım atmadan başlıyor. Siz ise iki dakika oturma fırsatı bulamadan oraya buraya koşturmaya başlıyor ve mektepliden çok alaylı oluyorsunuz. Bunu yaparken tabii ki sınırsız Stormtrooper kesiyorsunuz. Bununla kalmayıp önünüze çıkan ve elinde kırmızı ışın kılıcı olan kişileri zorlanmadan kesiyorsunuz (fark ettiyseniz onlara Jedi demedim, bu sıfatı hak etmiyorlar). Oyunun sonunu söylemek gibi olmasın ama sonunda akademiden mezun oluyorsunuz.

Adınız Jaden Korr

Öğretmenliğinizi ilk iki oyundan tanıdığımız Kyle Katarn üstleniyor. Siz tam bir örnek öğrencisiniz. Ne denirse yapıyorsunuz (oyunun ilerlemesi için mecburen). Yalnız Kyle'ın gözden kaçırdığı bir nokta var. Siz burnunuzdan ter damlatarak her bölümü bitirdiğinizde biraz daha kuvvetleniyorsunuz. Her ne kadar sonunda "Bak eğitim sistemim işe yaramış, kendi kendini ne kadar güzel eğittin" dese de paçayı, elinizin ters tarafında olmaması sayesinde kurtarıyor.

Oyunun ilginç olan tarafı istediğiniz bölümden başlayabilmeniz. Güzel yerine ilginç kelimesini kullanmamdaki amaç ise bunun sebebi. İnteraktif bir senaryo yazmak istenmiş olabilir ama bölümler birbirinden o kadar alakasız ki, aynı gezegende bile geçmiyorlar. Her beş bölümün bitiminde konuyu toparlamak için bir bölüm daha oynuyorsunuz ve genelde buralarda bölüm sonu canavarlarıyla karşılaşıyorsunuz. Bu beş bölüm içinde bir tanesinde çıkışı bulamazsanız ya da saldıran adamlar sizi çok zorlarsa bir diğer bölüme geçebiliyorsunuz.

Delikanlı Jedi'ın pembe ışın kılıcı

Oyunun grafiklerine gelince. Artık Quake 3 motorunun eskimeye başladığını hissetmeye başladık. Evet grafikler fena



Bu grafikler bir yerlerden tanıdık ama nereden? Sorunun cevabını herkes biliyor ve bu Jedi Academy açısından hiç de iyi değil.

değil. Renkler oldukça başarılı. Dış mekanlara ise sadece eh işte diyebiliyoruz. Quake motoru asla bir Morrowind etkisi yaratamıyor. İç bölümlerde bunu hissetmeseniz de vadinin duvarlarını geçemediğinizde ya da bir kayadan diğerine tırmanamadığınızda rahatsız olmaya başlayabilirsiniz, sizi şimdiden uyaralım.

Grafiklerin bir diğer kötü etkisi de değişmemiş olmaları. Bundan iki sene çıkmış olan Jedi Knight II ile grafikler aynı. Bu sebepten oyun, yeni değil de bir ek bölüm oynuyormuşsunuz hissi uyandırıyor.

Ancak komik bir şekilde oyun içindeyken bunların hiçbirisi aklınıza gelmiyor. Sadece kapı açıldığında karşınıza kaç kişi çıkacağını ve bu kişileri öldürdükten sonra sizi bir sonraki kapıya götürecek kadar canınızın kalıp kalmadığını merak ediyorsunuz. Geriye kalan her şey önemini kaybediyor. Bunu sağlayan nedir? Biraz da buna değinelim.

Siyah ışın kılıcı olur mu?

Siyah olmasa da birçok renkte ve ebatta ışın kılıcı sahibi olabiliyorsunuz. Sarı, yeşil, kırmızı hatta mor. Oyunu en çekici yapan özellik bence bu. Işın kılıçlarının farklı özellikleri var. İki kılıç kullanabildiğiniz gibi iki uçlu karizmatik bir kılıcınız da olabiliyor. Ayrıca her kılıcın kendine göre özellikleri var. İki kılıç daha hızlı olmasına rağmen daha az hasar verirken iki taraflı kılıç özellikle etrafınızı adamlar sardığında işe yarıyor.

Ayrıca öğrencinin adı değişmese de kalan bütün özellikleri değişebiliyor. Örneğin katil tipli bir öğrenci yaratıp siyah deri kıyafetler giydirebiliyor, bu da yetmezmiş gibi bir de kırmızı kılıcı eline tutuşturarak akademiye girip "beni eğitin!" diyebiliyorsunuz. İşin komik tarafı kimse yanınıza gelip "memleket neresi kardeşim" demiyor.

Bütün bu değişikliklerin yapılabilmesi ancak karakterin ana özelliklerinin değişmemesi bende büyük bir NeverWinter Nights havası yarattı. Hatırlanacağı gibi o oyunda da çok çeşitli karakterler yaratabiliyor olmanıza rağmen senaryoya inanılmaz uzaktınız. Bu durum sizin başlangıçta vasıfsız bir öğrenci olmanızla açıklansa da yine de oyundan soğutucu bir etken.

Bu değişikliklerin yararlı olacağı yer bizce multiplayer oyun seçenekleri. Çünkü Jedi Knight 2 karakterler konusunda çok başarısızdı. Netten çeşitli skinler indirilerek durum giderilmeye çalışılsa da seçenekler ya çok sınırlıydı ya da örümcek adam kostümlü bir adam eline ışın kılıcını almış şekilde üzerinize geliyordu. Üstelik

Bunları biliyor muydunuz?

Star Wars film çekimleri her zaman ilgi çekmiştir. Şimdi tarihte gizli kalmış bazı gerçekleri açıklıyoruz. Sıkı durun.

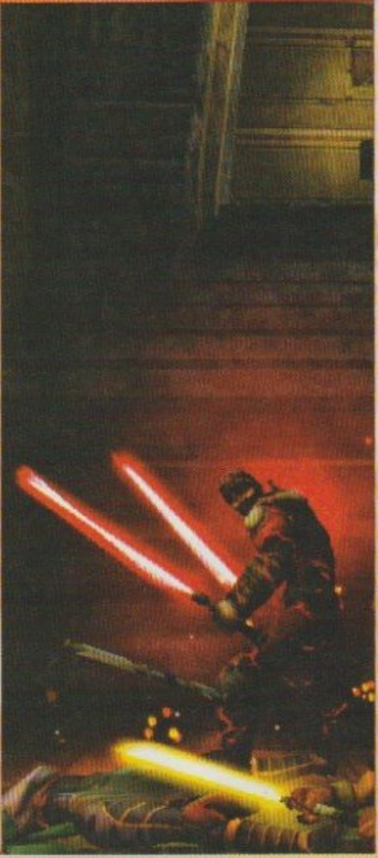
Kurt Russel ve Nick Nolte Han Solo'yu oynamak için ilk sıradalardı. Ancak ilk film çekilirken çok kalitesiz olacağını düşünerek işi ağırdan alan oyuncuların yerine sette işçi olarak çalışan Harrison Ford çağırıldı, rolü o okudu, çok beğenildi. *Nick Nolte'ın Han Solo olduğunu düşünemiyorum.*

Söylentiye göre Darth Vader'ın sesini George Lucas Orson Wells'e okutmak istemiş ama o kabul etmemiş. Vader'ın karizmatik sesi James Earl Jones, filmde yaptığı şeyi o kadar önemsiz bulmuş ki kendi adının geçmesini istememiş. *Ne kadar tutacağını bilselerdi...*

George Lucas ikinci filmin senaryosunun sonunun gizli kalmasını o kadar çok istiyormuş ki Darth Vader'ı oynayan David Prowse'a "Ben senin babanım" yerine "Obi Wan senin baban" dedirtmiş ve sonra dublajla üzerine doğrusunu eklemiş. *Fedakarlık önemlidir.*

İkinci filmde Leia Han Solo'ya "Seni seviyorum" dedikten sonra, "Ben de seni" cevabını alması gerekirdi. Ancak bu sahneyi o kadar çok çektiler ki sonunda şöyle bir replik yaşandı. *"Seni Seviyorum", "Biliyorum..."*

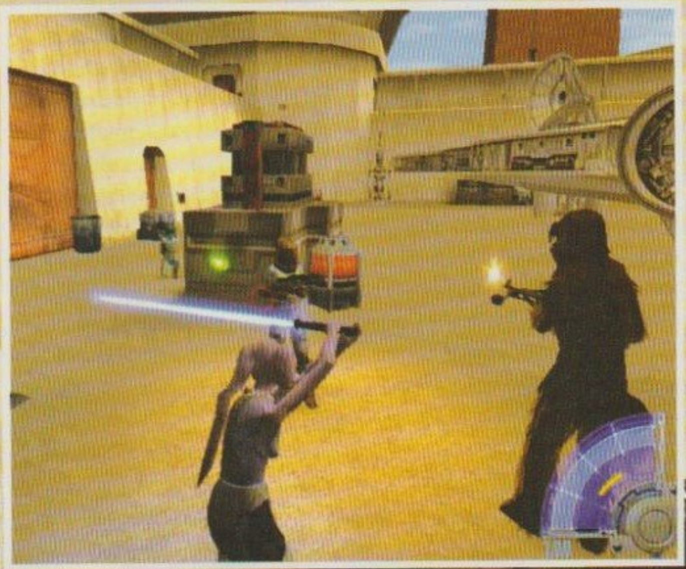
Söylentiye göre üçüncü filmi David Lynch'e teklif etmişler, ama o George Lucas'ın kalitesiz ürün vermesinden dolayı kabul etmemiş. *Prodüksiyon ucuz kurtulmuş.*



sadece bir kılıç şekli vardı. Yani bu açıdan bakıldığında Jedi akademi sınıfı geçmiş (gibi kalitesiz bir kelime esprisi yapmak istemezdim ama yazdım bir kere).

Oyunun oynanışı da çok rahat, sürekli zorlaşan görevlerle karşı karşıya değilsiniz. Görevler üç tane beş alt göreve ayrılmış ve bu beş görevin uzunlukları da zorlukları da birbirine denk. Anahtar bulmacaları çok fazla bunaltmıyor ancak bazen ufacık bir detay yüzünden aynı yerde dönüp durabiliyorsunuz. Daha önce de söylediğim gibi konular birbirinden alakasız olsa da eğlenceli. Bir bölümde Tatooine'in çöl ortamında Jawa'lara yardımcı olurken bir yerde hızla gitmekte olan bir trenin içinden geçerek patlamak üzere olan bir bombayı durduruyorsunuz. Oyunu oynanası kılan bir diğer özellik ise ışın kılıcı dövüşlerinin çok güzel hazırlanmış olması. Bu, oyunu öncekilerden ayıran en büyük özelliklerden.

Oyunda öncekiler gibi üç adet dövüş tekniği var. Defansif stilde size gelmekte olan lazer ışınlarını daha rahat geri gönderebiliyorsunuz ve kılıç hareketleriniz daha hızlı oluyor. Fakat bunun karşılığında verdiğiniz hasar da daha az oluyor. Karşıdan iki tugay stormtrooper gelirken bu duruş en iyi seçenek. Ofansif seçenek ise sizi bölüm sonu canavarıyla yaptığınız dövüşlerde başarıya taşıyacak bir duruş. Hareketleriniz daha yavaş olmasına rağmen verilen hasar artıyor ve engellenmesi de zorlaşıyor. Orta duruş ise orta hasar ve orta hızı içeriyor. Eğer bölüm sonunda gelen Dark Jedi hızlı bir karakterse bu duruş sizin için daha hayırlı olur.





Ders: Beden eğitimi

Oyunu daha öncekilerden ayıran bir diğer özellik ise "Kudret" (TRT'nin "force" için yaptığı tercüme) güçlerinin dağıtılması. Jedi Knight II'de bunların üzerinde hiçbir gücünüz yoktu. Bölüm başlarında belli bir gücünüz olurdu ve büyük ihtimalle o bölümü o güç sayesinde geçerdiniz. Örneğin Force Jump'ınız ikinci seviye olduysa o bölümü havada geçirirdiniz. Bazı güçler dışında kalan güçleri oyun bize veriyor. Yani Lightsaber Defance ya da Force Jump gibi şeyler her beş bölümün sonunda bir puan artsa da kalan güçleri bizler seçiyoruz. Örneğin Force Heal'ı kimse bize vermiyor, biz her bölümün sonunda bir alıyoruz. Yani oyuna rağmen, bütün bölümleri oynarsak daha kuvvetli karakterlere sahip oluyoruz.



Bunun yanında aydınlık ya da karanlık tarafı da biz seçiyoruz. Evet yine yardıma muhtaç Jawa'ları öldürürsek karanlık tarafa geçiyoruz ancak bunu yapmak zorunda değiliz. Her kötü mutlaka kötü olduğunu göstermek için kanlı kılıcını yalamak zorunda değildir (ki ışın kılıcını yalamak zordur, çalışma ister). O gelen güç puanlarını istersek Force Heal gibi iyi güçlere harcar, istersek Force Grip alarak düşmanların ümüğünü sıkarak yerden kaldırıp kurşunlara hedef tahtası yaparız. Tamamen hayal gücünüze kalmış bir konu.

Son olarak oyun hakkında söyleyebileceğimiz şey, tüm yetersizliklerine rağmen bu oyunun oynanabilecek ve eğlenilebilecek bir tarzı olduğu. Grafiklerin parlak olmaması Jedi Academy'nin birçok bilgisayarda kolaylıkla çalışabilmesini sağlıyor. Yani oyun en azından arkadaşlarınızla oynamak için bile alınabilir. Konu beklemeyin, sadece eğlenmenize bakın.

Serkan Ayan

PRO PUAN

✓ Eğlenceli oyun. Güçlerinizi kendiniz seçebiliyorsunuz.

✗ Grafikler eski, senaryo yetersiz. Özensiz çalışılmış.

Ne kadar üstünkörü kotarılmış olsa da bu oyun eğlenceli. **78**

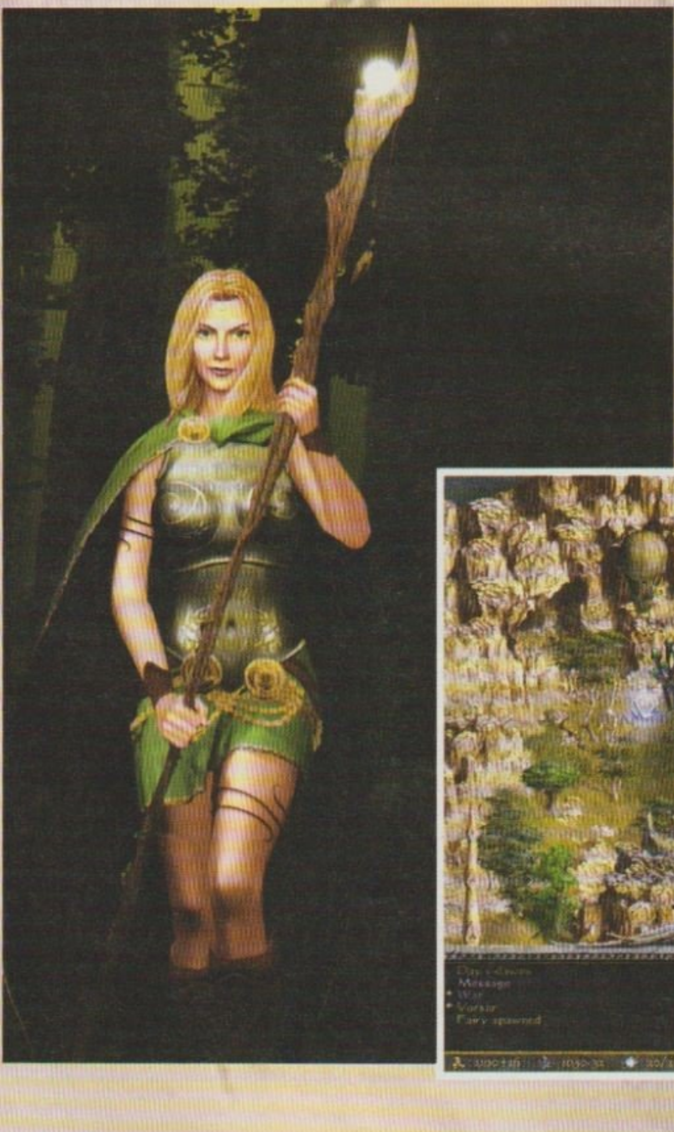
Age of Wonders: Shadow Magic

TÜR: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** Triumph Studios **DAĞITIMCI:** Gathering of Developers www.ageofwonders.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 300 MHz işlemci, 4 MB ekran kartı, 64 MB RAM, 560 MB hard disk alanı

Merlin'in yarım kalan hesaplarını kapatmaya geldik...

Turn-based strateji oyunları farklı farklı çağlarda ve dünyalarda geçseler de, farklı oynanış kuralları getirseler de, hikayeleri birbirinden çok farklı olsa da birbirleriyle kıyaslanmaya mahkumdur, en azından eskiden öyleydi. Age of Wonders ilk çıktığı zaman (sene 1999) Civilization'la kıyaslanması herhalde bu makus talihin en çarpıcı örneklerinden biridir. Neyse ki, sayıları hâlâ az olsa da, artık her biri kendi yolunu çizmiş olduğundan böyle şeyler yapılmıyor. En azından ben yapmayacağım.

Age of Wonders: Shadow Magic, serinin ikinci oyunu olan The Wizard's Throne için yapılmış bir genişleme paketi. Ve "bir genişleme paketi nasıl olmalı?" sorusuna verilebilecek en iyi cevaplardan biri. Zira oyun AoW II'deki hemen her şeyi birebir kullandığı halde saatlerce başında oturulacak kadar zengin. Oyunu kurmak için AoW II'ye gerek olmaması da işin güzel yanları arasında.



İlk adım: Julia

Başından beri çok derin bir senaryosu olmayan AoW bu bölümde de kuralı bozmadan yoluna devam ediyor. Bir önceki bölümün sonunda büyülü topraklara huzur getiren ana karakterimiz Merlin, bu kez büyük savaş sonrası ortaya çıkan ve Shadow Demons denen şeytanlar tarafından esir edilmiş durumda. Onu ve Shadow World'ü kurtaracak yeni kahramanımız ise Julia adında bir Elf güzeli...

Oyuna 5 bölüm ve 16 senaryodan oluşan "campaign" modunda başlarsanız (bunun dışında 19 tane de bağımsız senaryo var) iki seçeneğiniz var: Ya tanıdığımız sevdiğimiz Elf ırkını oynayacaksınız ya da oyunun yeni ırklarından olan Nomad'leri (göçebe). Bu yeni ırkla oynamak son derece zevkli çünkü diğer hiçbir ırkın sahip olmadığı özel bir yetenekleri var. Tehlike anında şehirlerini toplayıp başka bir yere taşınabiliyorlar. Ayrıca diğer ırklara göre at üstünde çok daha hızlılar. Bunun dışında yeni iki ırkımız daha var. Biri az önce de geçen Shadow Demon, diğeri ise gizemli bir ırk olan Syron. Ayrıca eski ırk-

Şu sıralar Wildfire büyüsü üzerine çalışmakta olan kahramanımız Ke-nan bir yandan da avlanıyor



larımıza da yeni özellikler eklenmiş. Örneğin Elfler için gelen Secret Forest özelliği şehri görünmez yapmayı ve Treemen adlı Ent benzeri yeni bir birim üretmeyi mümkün kılıyor.

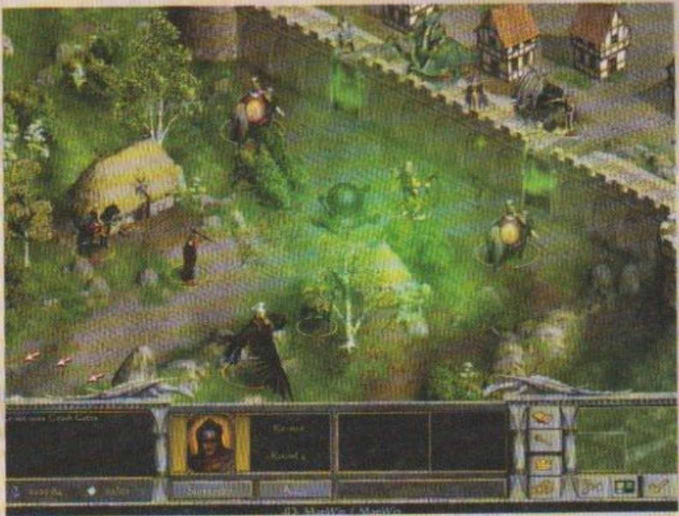
Gölgelerin gücü adına!

Ama bence oyunun en önemli yeniliği Shadow World. AoW II'de olaylar yeryüzü ve yeraltı olmak üzere iki katmanda geçiyordu. Bu kez Shadow World de bu ikiliye katılıyor. Bu yeni katmanda ilerlemenin kendi kuralları var. Birincisi, "Shadow Walker" niteliği olmayan adamlarınız burada ilerlerken ortam koşullarından olumsuz etkilenip örneğin daha yavaş yürümeye başlıyorlar. Saldırı, savunma, hasar verme gibi değerleri düşüyor. Bundan kurtulmanın tek yolu ise tek tek hepsine Shadow Walker büyüsü yapmak. Burada kritik olan nokta, büyünün harcadığı mana miktarı. Yani Shadow World'e ne kadar çok birimle girerseniz o kadar çok mana tüketeceksiniz ki bu da hayatta istemeyeceğiniz bir şey. Bu arada Shadow Magic saymaya üşeneceğiniz kadar çok yeni büyü seçeneği de sunuyor.

Seriye yeni başlayanlar için son derece öğretici ve üç etaptan oluşan bir de tutorial bölümü var ki daha önce AoW oynamış olanların bile ilgisini çekebilir. Gerçi turn-based stratejiye alışık olanlar için zor bir tarzı yok oyunun, ama şehirlerde izleyeceğiniz strateji, birim üretirken dikkat edilmesi gerekenler, büyüler, katmanlar gibi AoW'a özel bilgilerin eski tecrübenizle bir ilgisi yok.

Rutinden zevk almak?

Bütün bu değişiklikler ve eklemeler dışında AoW bildiğiniz gibi. Haritayı aça aça ilerlerken gözünüze kestirdiğiniz düşmanlara saldırarak ve sahipsiz mekanlara bayrağınızı dikerek gücünüzü artırmaya çalışıyorsunuz. Şehirlerinizde ordular kurmak, yeni binalarla halkınızın moralini ve gücünüzü yüksek tutmak yine rutin işler arasında. Yine de bir gerçek var ki, kaç saat benzer savaşlara girip benzer yollarda ilerleseniz de merakınız törpülenmiyor. Sıkılmak, oyunu bırakmaya yetmiyor.



Oyun en çok kombatlarda güzel görünüyor, ayrıca bakıyorum da bu şehir iflah olmaz gibi.

Oyunun kombat modunda görüntülerin öncekine göre daha bir güzelleştiğini, grafiklerin daha çekici olduğunu söylemek mümkün ama ana haritada hâlâ sorunlar var. Birimleriniz binaların arkasında kayboluyor ya da örneğin orman içindeyken adamınızı seçmek mesele olabiliyor. Grafikler biraz sadeleştirilse daha güzel olabilirdi. Bir başka sorun da müzikler. Oyunu hoparlörü kapatarak oynadığımı itiraf edeyim. Özellikle de saatler boyu başından kalkılmayacak bir oyun için fazla sıkıcı bir müzik bu.

Age of Wonders'la daha önce tanışmamış olanlar için bile SM iyi bir başlangıç noktası. Geriye kalanlar içinse zaten bu yazın en güzel hediyesi...

Serpil Ulutürk

Kahraman dediğin...

Age of Wonders: Shadow Magic, karşınıza 50 civarında kahraman çıkaracak. Bunların kendi tuhaf hikayeleri ve özel yetenekleri var fakat bizim hepsini anlatmaya yerimiz yok. Diğerlerinin lanetinden korkarak da olsa aralarından bazılarını seçip anlatalım yine de...

Aerul



Shadow Damon ırkının elinden kurtulmayı başarmış, parmakla gösterilecek bir Syron. Ancak yaşadığı kabusu unutabilmiş değil. Kendini ırkının kurtuluşuna adamış bu arkadaşımız kendine has bir iyileştirme yeteneğine sahip. Büyü gücüm yok dese de inanmayın.

Ke-nan



Orta Asya'dan yola çıktıktan sonra hızını alamayıp Shadow World'e kadar gitmiş azimli bir atamız olduğundan şüpheleniyorum. İsmi bunu çağrıştırıyor en azından. Ke-nan, büyük Nomad kralının oğlu. Zamanında Merlin'in bile saygısını ve hayranlığını kazanmış olan Nomad'ler, Ke-nan'ın babasının ölümünden sonra kaosa sürüklenmiştir. Ke-nan'ın şu hayatta tek istediği, halkını kölelikten kurtarıp eskisi gibi Nomad krallığı çatısı altında toplamak.

Oakleaf



Düşman saldırısında erkek nüfusunun çoğunu kaybetmiş bir Elf köyünde yetişen bu kahramanımız mızrak kullanma konusunda başarılı. Kendini savaş konusunda yetiştiren Oakleaf, ergenlik çağına geldiğinde köyün bütün kızlarının kalbine girer. Sonunda da aşırı ilgiden bunalıp kendini ormana vurur (ben uydurmuyorum, hikaye böyle). Bir gün köyüne dönmeyi umuyor ama tek başına değil... Bütün kızların evlenmesine yetecek kadar genç savaşçıyla birlikte.

Skulkan



Orc'ların şamanının oğlu olan Skulkan, klanı düşmanın eline geçtikten sonra soytarı rolü yaparak yeni hükümdarlarına yakın duran bir Orc. Skulkan, nefretiyle birlikte planlarını da genişletiyor ve aptallığına gülenleri aklıyla cezalandırmaya hazırlanıyor.

PRO PUAN

✓ Bir genişleme paketinden beklenebilecek her şey. Yeni senaryolar, yeni birimler, yeni büyüler AoW'ı tekrar oynanabilir kılıyor.

✗ Daha sade grafikler ve daha az sıkıcı bir müzikle çok daha güzel olurdu...

Bu tarzı sevenler için kaçırılmayacak bir oyun. Hayal kırıklığı yaratırsa oyunu suçlamayın, terapistinize danışın.

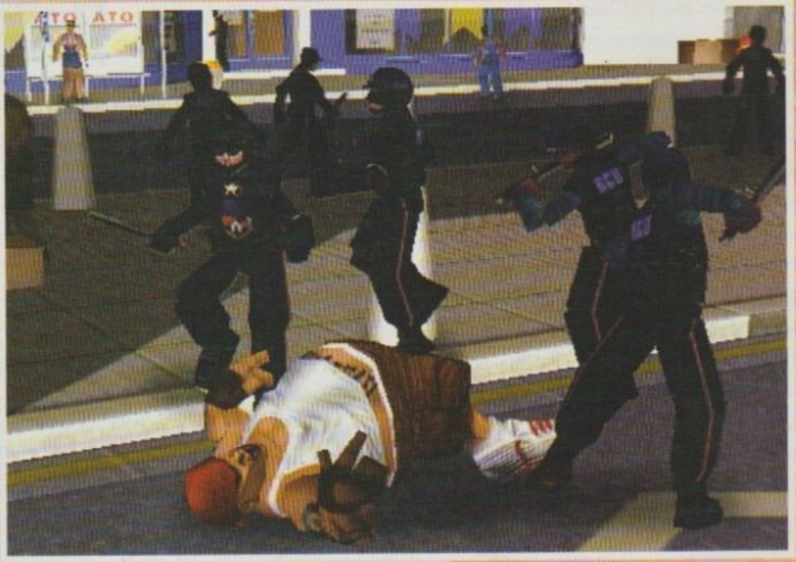
85

State of Emergency

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** VIS Entertainment **DAĞITIMCI:** Take 2 Interactive **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 860 MB hard disk alanı

Özgürlük için savaşırken biraz sinir olacaksınız





Şunlara bakın, bizim anarşisti nasıl da kıstırmış, zevkle copluyorlar...

Anarşist deyince aklınıza ne geliyor? Proudhon, Bakunin, Kropotkin gibi düşünürler mi yoksa önüne geleni yıkan sokak çeteleri mi? State of Emergency oynayacaksanız ikincisiyle yetinmek durumundasınız. Ama hâlâ ilkinde ısrarlıysanız State of Emergency'nin kafanızdaki temayla örtüşmeyeceğini ve hatta o temanın yarattığı beklentinin altında ezileceğini söyleyelim.

PlayStation 2 sahibi arkadaşlarımızın uzun zamandır yakından ilgilendiği hatta belki oynayıp bitirip rafa kaldırdığı bir oyun State of Emergency. Ama ben bir kez de oyunla henüz tanışmamış gariban PC kullanıcıları için konuyu anlatayım: State of Emergency'de sisteme başkaldıranların elebaşlarından biriyiz ve kolluk kuvvetlerine, sokak çetelerine, devlete ait her şeye, mülkiyete vs. karşı elimizden geleni ardımıza koymuyoruz. Ancak bunu bilinçli, programlı bir şekilde yaptığımızı sanmayın, oyun boyunca gelişine takılıyoruz. Önümüze çıkan silahla önümüze çıkan hedefi vuruyoruz. Bu hedef, bir araba, vitrin camı, her tür bina ve dükkan ya da polis, özel tim, gizli servis, jandarma ve gangster çetesi üyelerinden biri, birkaçı, mümkünse hepsi olabilir. Bu vesileyle oyunun ikinci hoş yanını da belirtelim; sivilleri vuramıyoruz, çünkü bu bize puan kaybettiriyor. Tıpkı Grand Theft Auto'daki gibi.

Oyunun zorluğu da kendini en çok bu noktada gösteriyor. Çünkü kontroller ve kamera açıları çok zayıf ve bir kavgaya girdiğinizde yumruk ve tekmelerinize aslında hakim değilsiniz. Nereye doğru hareket edebileceğiniz bile sizin elinizde değil. Bir özel tim güruhunu hedefleyip ateşe başladığınızda, 10 metre ötedeki zavallı bir amcayı heba edebilirsiniz.

Vandal mısın nesin?

Çok çeşitli silahlarla olmadık işler de yapabilirsiniz. Örneğin boş bir vaktinizde çöp kutularını ve bankları alıp vitrinlere fırlatabilirsiniz. Belli başlı köşelerde ya da umulmadık bir anda karşınıza çıkacak başka silahlarınız da olacak: Balta, sopa, cop, şok tabancası, makineli, çifte, molotof kokteyli, el bombası, biber gazı... Vee pırıl pırıl bir katana!

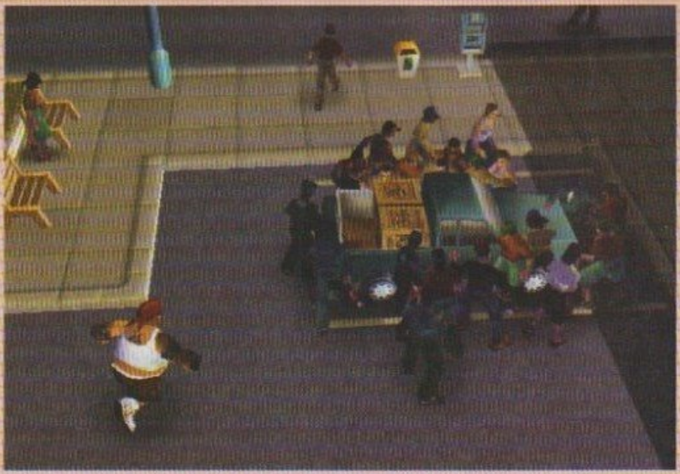
Bu yüzden minimum hasarla maksimum hasarı vermek için (biraz karışık mı oldu?) kolluk kuvvetleriyle cebelleşmek

yerine paşa paşa binaları bombalayıp, araçları havaya uçurup 10'ar 20'şer bin puan almak en mantıklısı. Tabii bu eylemlerin akabinde aranan kişi oluyorsunuz, o ayrı. Etrafınız her an çete üyeleriyle ya da emniyet güçleriyle sarılabilir. Bu durumda elinizde sadece bir cop varsa en iyi çözüm kaçmak.

Yani eylemler sonucu aranmak gibi mantıklı yanları varken, on kişinin arasından kaçmaya yeltenmek, bunda başarılı olmak, üstüne bir de onların size yetişememesi gibi mantık hataları da var. Oyunda hiçbir şey planlanabilir değil. Bu anlamda, halk isyanlarına has kaos ortamını doğru yansıtmışlar da diyebiliriz.

Böyle devrim görmediniz

Kaos demişken, oyun hakkındaki ayrıntıları da verme zamanı geldi. İki mod var: Chaos (karmaşa) ve Revolution (devrim). Chaos'ta esas, belirli bir süre içinde en çok hasarı verip en çok puanı almak. Revolution'da ise bir senaryo üzerinden size verilen küçük görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bunları ciddiye almayın, zira görev dedikleri şey, birtakım uyduruk işlerden ibaret. Örneğin, Capitol City Mall'dasınız, Corporation'un patlayıcılarını imha etmeniz gerekiyor. Bunun için üst kattaki bir vitrinin camını kırıp, patlayıcı kutusunu alıp üstünüze teslim etmeniz yeterli. Gerçekleşene kadar ter döktüren görevler de var. Bir Corporation yetkilisinin elindeki belgelerle binadan çıkmasını engellemek için çıkış kapısına ondan önce gitmeniz, etrafındaki onlarca güvenlik görevlisine rağmen adamı hastanelik edene kadar dövmeniz, "ölmüştür artık bu" deyip kendinizi diğerlerine karşı savunmaya başladığınızda ise adamın hiçbir şey olmamış gibi ayağa kalkıp kapıdan hızla çıkıp gitmesini, en azından birkaç denemede aval aval seyretmeniz gerekiyor. Görevler bitince durup bir "oh" çekme şansınız da yok, yine onun kadar fasarya yeni bir görev sizi bekliyor. Kontrollerdeki zorluğa grafikteki zayıflık da eklenince işiniz daha da sarpa sarıyor. Oyunun algılayabileceğinden hızlı davrandığınızda ya da bazı durumlarda (mesela yürüyen merdivenler) görüntü birbirine karışıyor. Kamera açıları da öyle tuhaf ki, bazen görmeden dövüşmek zorunda kalıyorsunuz. Ancak insanların ve nesnelerin fazla detaylandırılmamış olması, grafiklerin çok da yüklü olmaması oyun için mantıklı sayılabilir. Yine de insan bir petrol tankerinde yarattığı patlamanın daha canlı görünmesini umuyor. Zırt pırt "blow up cars for bonus score" diye bağırmayı biliyorlar ama...



Galeyana gelen halkımız, televizyondu, bir kasa şeftaliydi derken işi abartmış biraz...

El elden, ev polisten üstün

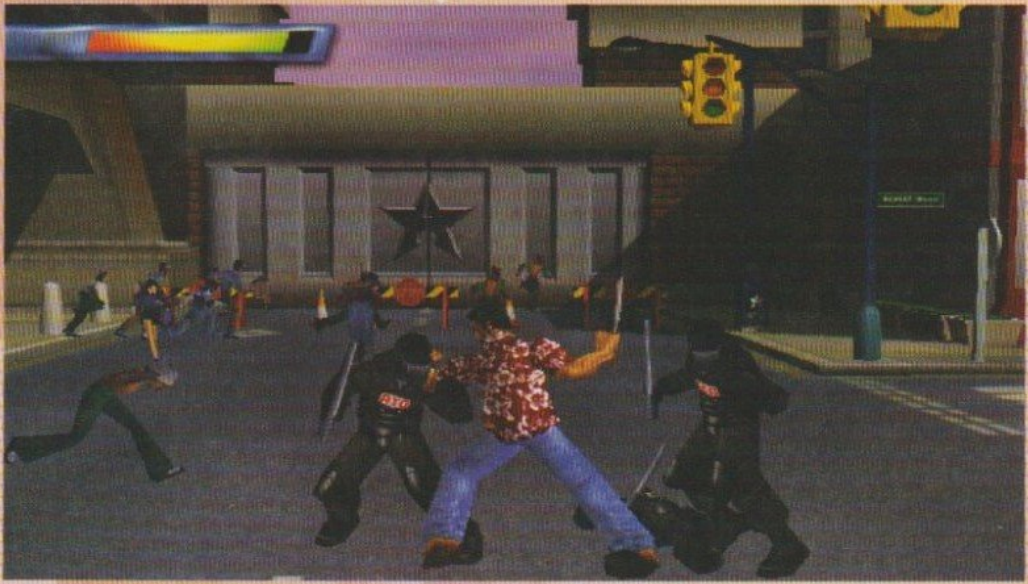
Oyunda güzel görüntüler de var. Bir kere adı üstünde bir kaos ortamı olduğundan, halk galeyana gelmiş, sürekli bağıra çağıra oradan oraya koşturuyor, dükkanları yağmalayıp ellerinde koca koca televizyonlarla topluca bir yerlere kaçışıyor. Sakince ilerlerken bir insan selinin yanınızdan akıp gitmesi gayet tanıdık geliyor (tabii felaket temalı Hollywood filmlerinden). 250'nin üzerinde karakter var bir kere ekranda görünen. Bir de oyunun başında görüntüleri kanlı mı kansız mı istediğinize dair bir seçenek var. Ama belirtmeliyim ki en kanlı seçenek bile pek kanlı değil.

Puan sistemi ise oyunun en mantıksız kısmı. Bir polisi öldürdüğünüzde birkaç bin puan, bir evi bombalayınca 20 bin puan alıyorsunuz. Bir ev kabaca 20 polise denkse, oyundaki öncelikler de sorgulanmalı.

State of Emergency'nin menüsü ise hayli sıkıcı. Zaten oyun dört mekan ve eski polis ya da gizli servis olan beş karakterden oluşuyor. Oyundan Escape tuşuyla çıkamıyorsunuz, bölüm sonunda iki seçenek var: "Replay that level" ve "Restart". Chaos'tan sıkıldım, Revolution'a geçeyim dediniz mi "Restart"ı seçmek zorundasınız.

State of Emergency, geçen yıl PS2 için geliştirilmiş ve PC'ye bu ay başında adapte edilmiş bir oyun. Belki o zaman kurtarırdı ama bugün için oldukça yavan ve monoton.

Esra Akın



Kahramanımız McNeil eski bir polis, şimdi anarşistlerin elebaşı olup eski meslektaşlarıyla kapışıyor. Ne oldum demiycen...

PRO PUAN

✓ Konu iyi, oyundaki ortam eğlenceli, içinizdeki nefreti kusmanız için bir fırsat gibi görünüyor.

✗ Oynanışı zor, konuya göre görevler çok uyduruk, grafikleri hayli zayıf, ayrıca ödül/puan sistemi tutarsız.

Yakarak, yıkarak, öldürerek çok eğlenirim, çok da iyi deşarj olurum diyenlere uygun.

60

Rebels: Prison Escape

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Philos Labs **DAĞITIMCI:** CDV www.rebels-the-game.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 400 MHz işlemci, 16 MB ekran kartı, 128 MB RAM

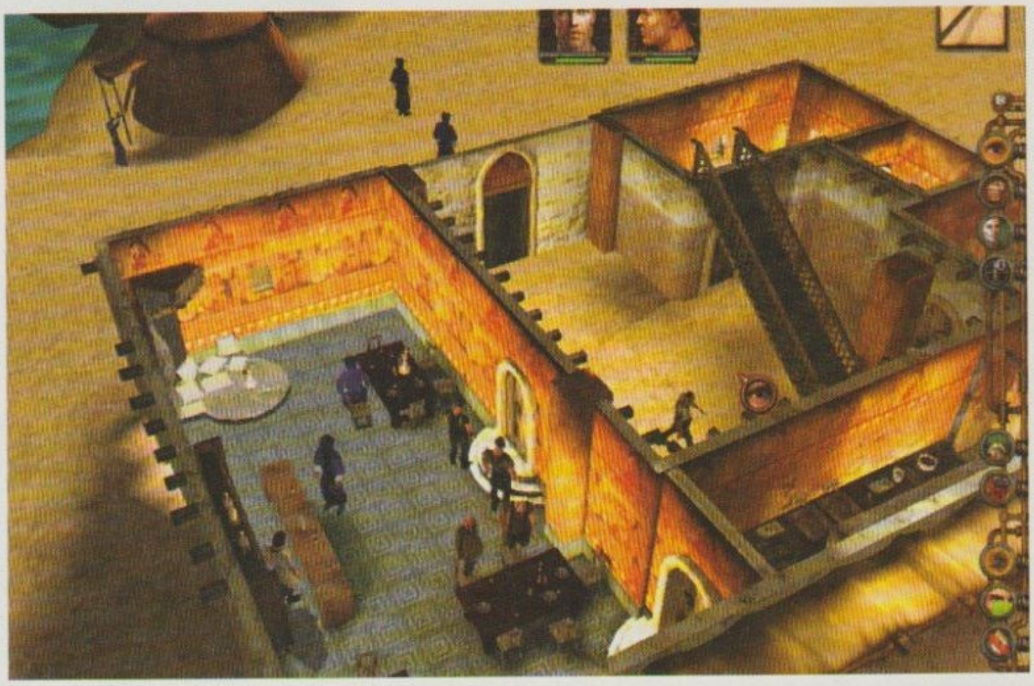
Ne için çekildiği bilinmeyen cezalar vardır, bu da onlardan biri mi?

Ekip taktiği üzerine kurulu bilgisayar oyunlarının yıldızının iyice parladığı şu sıralarda (Bkz: Commandos 3) sessiz sedasız ve de iddiasız bir oyun çıktı karşımıza. Hakikaten oyun öylesine kendi halinde ve zararsız görünüyordu ki kıyamayıp oynadık. Baktık ki kendini taktik strateji tarzı oyunların sınırları içinde tanımlamak istiyor, ona da tamam dedik. Ama ne yazık ki bütün bu hoşgörüye rağmen biliyoruz ve itiraf ediyoruz ki Rebels iyi bir oyun değil. Maalesef...

Neyse, en baştan hevesiniz kaçmasın, önce bir hikayeyi dinleyin. Belki de ilginizi çeker. Oyunumuz iktidarın başıbozuk ellere teslim edildiği kaotik bir dünyada geçiyor. Tabii ki iyi yürekli sert adamlar olarak bizim oyundaki tek derdimiz bu kokuşmuş düzeni ortadan kaldırmak. Bu noktada "biz" dediğim beş kişiden müteşekkil topluluğun adı ARM, yani Alliance of Rebel Movements (serbest çeviriyle Asi Kardeşler).

Fakat bütün sistem karşıtları gibi bu isyankar topluluk da hücreye tıkılmış durumda. Hem de ülkenin farklı köşelerindeki hapishanelerde...

İşte hikaye böyle başlıyor. İlk karakterimiz iri yarı ve biraz da alık görünen Blake. Kimselere görünmeden hapisten kurtulmayı başarırsa diğerlerine de aynı konuda yardım edecek. İşte hikayemiz bu.



Kırk katır mı, kırk satır mı? Gireceğiniz bütün mekanlar cehennem gibi.

Bu nasıl 3D?

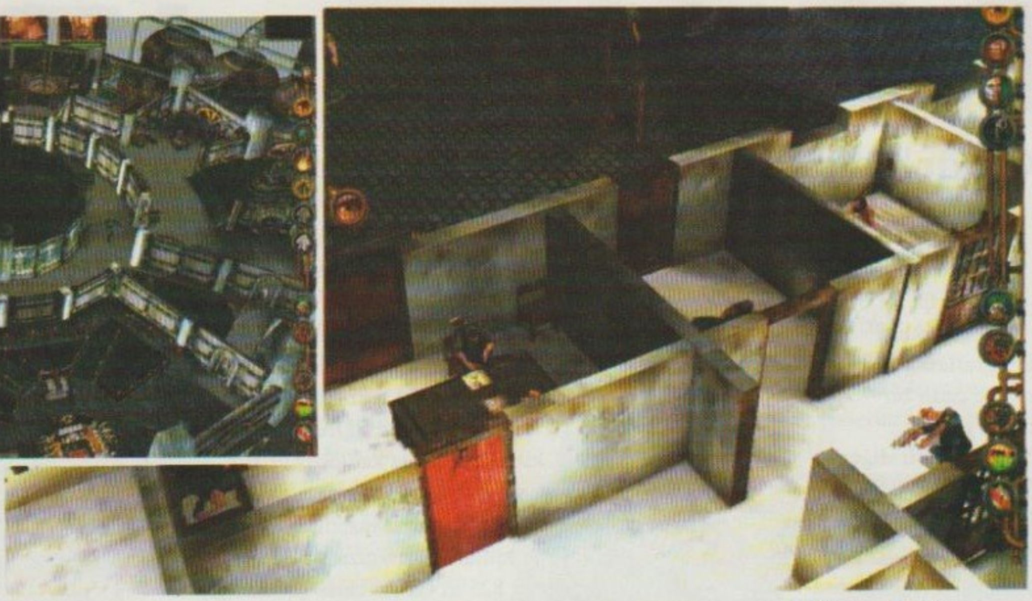
Öncelikle, tamamen üç boyutlu grafiklerle hazırlanmış olmasına rağmen Rebels'in pek de çekici görünmediğini belirtmek isterim. Küçük küçük ikonlar halinde ortalıkta dolaşan karakterler, özellikle kapalı ve karanlık mekanlarda iyice iç içe girmiş görünen nesneler, birbirinden ayırt edilmesi zor, karaktersiz binalar falan insanın ruhunu daraltıyor. Bu da zaten tek başına "oynanışı" imkansızlaştırmaya yeten bir sebep. Yine de yılmayıp oynamaya devam ediyoruz...



Oyunda ekibi toplamayı başaracak kadar sabrederseniz aslında işler biraz daha renklenecek. Özellikle de Commandos 3'ün yolunu gözlemekten yorulmuş olanlar için iyi bir aperatif olabilecek bir oyun Rebels. Birbirinden farklı yeteneklere sahip beş ayrı karaktere hükmettiğinizi daha önce belirtmiştik, hatta bunlardan Blake'in biraz alık olduğunu bile söylemiştik ama



Düşmanlarınızı öldürdükten sonra uluorta bırakmayın. Bu ne biçim "temizlik" anlayışı?



onun asıl hüneri alıklık değil. Kendisi eski bir ordu mensubu ve askeri alanda tecrübeli. Diğer bir karakterimiz olan Jonah niyeyse vodoo konusunda uzmanlaşmayı tercih etmiş. Ekibin tek kadın kahramanı Alicia, çevredeki düşmanları baştan çıkarma işini üstleniyor. Bunun dışında bir makine ustanız bir de illüzyonistiniz var. Aslında pekala iyi bir şov grubu da olabilirlermiş. Niye şanslarını sahnede denememişle bilemiyoruz.

Ekibi topluyoruz

Fakat bu karakterleri bir araya getirmek pek de kolay olmayacak. Önce teker teker bulundukları hapislerden kaçmaları gerekiyor. Gardiyanlar yetmezmiş gibi onlarla işbirliği yapan tutuklular, aşılması zor duvarlar, sinyaller, ışıklar, köpekler, demir kapılar… Hepsi sizi gözetliyor. Tıpkı Commandos'taki gibi burada da düşmanınızı önce etkisiz hale getirmek sonra da diğerlerinin dikkatini çekmemek için bir yerlere saklamak durumundasınız. Gerçi oyunun yapay zekasındaki şaşkınlığı tecrübe etmiş biri olarak bu konuda çok da kasılmamanızı öneririm. Yapay zeka gayet dengesiz bir şekilde bazen "leb" demeden bütün binayı ayağa kaldırırken bazen top atsanız duymuyor. Yaradılış meselesi deyip bunu da geçiyoruz.

Oynanış ve kamera hareketleri ise mükemmel değilseler de oyunun en doğru düzgün işleyen özellikleri. İstediğiniz anda oyunu durdurup bütün mekanı gezebilmek, hangi noktada kimin olduğunu görüp taktik geliştirmek falan mantıklı değilse de kullanışlı.

Yerimiz dar olduğundan diğer artıları eksileri konuşamadık ama genel fikrimi beyan edip kaçıyorum, kararı da size bırakıyorum. Rebels'i piyasadaki bütün iyi oyunları oynayıp bitirmiş yine de doymamış arkadaşlara öneriyoruz.

Serpil Ulutürk



Beş kişilik ekibimizin mutlu günlerinde çekilmiş bir fotoğraf. Sonra hepsinin yolu ayrıldı, hapse düşenler oldu...

PRO PUAN

✓ Oynaması rahat, kamera hareketleri başarılı. Daha fazlası da olabilirdi ama fikir yeni değil ki..

✗ Görüntüler tatsız tuzsuz, karakterler sembolik. Vee tabii ki yapay zeka!!

Commandos 3'ü beklerken, oyalanmak için deneyebilirsiniz. Ötesini ummayın.

55

Linda sizi arıyor

Cevaplamak için Philips Fisio 825 lazım

Fisio 825 öncelikle "kontrast plus" özellikli bir 4096 renkli ekrana sahip. Ki bu ekranla grafikleri ve fotoğrafları gayet net ve canlı bir halde görebilirsiniz. Bir diğer özelliği ise FotoCall. Yani fotoğraf makinenizle çektiğiniz veya bilgisayarınızda bulunan fotoğrafları telefonunuza yükleyebilir, bu resimleri telefon numaralarıyla eşleştirip çağrı görüntüsü olarak kullanabilirsiniz. Ayrıca Fisio 825'le birlikte sunulan CD'den yükleyeceğiniz resimleri duvar kağıdı, ekran koruyucu olarak kullanabilirsiniz.



Böylece Fisio 825 ile telefonunuza yükleyeceğiniz melodiler ve resimler sayesinde kimin aradığını hem duyabilir hem de görebilirsiniz. Fisio 825'te Bluetooth teknolojisi kullanıldığını da belirtmeliyiz. Bu teknolojiyle bilgisayarınız, yazıcınız, PDA ya da araç kitinize anında kablosuz erişim sağlayabilir, kablo aracılığıyla bağlantı kurmaksızın bu bilgileri kullanabilirsiniz. Bir de Fisio 825'in GPRS class 10 özelliği, istediğiniz veriyi normal bir GSM bağlantısından dört kat hızlı indirmenizi, iki kat hızlı göndermenizi sağlıyor. Fisio 825 tüm bunların yanı sıra IN-FUSIO ExEn V2'li yeni renkli oyunlar sunuyor. 299 milyon TL fiyatındaki Fisio 825 hakkında ayrıntılı bilgi www.philips.com.tr'de.

Başka bir arzunuz?

MuVo'dan MP3 player ve 128 MB bellek...

Bir Creative markası olan MuVo'dan işlevsel bir ürün. Yolda izde dinleyeceğiniz müziği, işte güçte kullanacağınız dosyayı, dokümanı bu avuç içinde kaybolacak üründe saklayabilir, kendinizi "Ayy, o dosyayı evde unutmuşum" ya da "Şimdi bir Smoke on the Water olsa da dinlesek" dertlerinden kurtarmış olursunuz. İyi bir ses kalitesi sunan MP3 player'ı ve 128 MB'lık veri saklama kapasitesi olan üründe MP3 formatında 30 şarkıyı hafızaya alabilirsiniz. Yani favori listeniz her daim yanınızda bulunabilir, böylece her moda göre müzik de anında imdadınıza yetişir. Hüzünlü müsünüz? Çalarsınız bir Müslüm... Neşeli misiniz? Buyurun size "Dudu dudu dilleri, lıkır lıkır içimi..." (Hala sıkılmadıysanız Mustafa Sandal ve Natalia'nın o müthiş düetini bile dinleyebilirsiniz, hem bu, toplu mekanlarda bangır bangır çalıp herkesin kulak tadını bozmaktan daha hayırlı olur.) Ayrıca dahili USB plug sayesinde kablosuz bağlantı kurabilirsiniz. Hafıza modülüyle batarya bir araya geldiğinde ürünün büyüklüğü irice bir çakmak kadar; yani 73 x 35 x 16 mm boyutlarında ve bataryasız ağırlığı ise 28g. Tek bir AAA pil ile 12 saat aralıksız müzik çalma kapasitesine sahip ve >90dB ses çıkışı var. Win 2000/Me/XP için sürücüye gerek yok, Win 98/98SE için sürücü CD'si ürünle birlikte sunuluyor. Bu kadar imkanı, bu gayet pratik yaşama şansını size aynı anda sunan bir ürün varken dertlenmek niye?



Cebimdeki Oyunlar

Bu hayatta snowboard yapmadım demeyin. Hani imkanlar sınırlıysa da hiç olmazsa yükleyin telefonunuza bir Snow+Speed2, karların üzerinde hızla ilerleyin, slalom yapın, başka artistik figürler atın. Hem düşüp bir tarafınızı kırmaz, hem de puan kazanırsınız.

Onun adı Snow+Speed2

Ayrıca Snow+Speed2'de snowboard'a ne kadar yetenekli olduğunuzu anlayabilirsiniz. Bunun birkaç kıstası var. Öncelikle uzun bir pistte ağaçlara ve diğer engellere çarpmadan ne kadar ilerleyebilirsiniz? Sonra rakiplerinizi geride bırakmanız lazım, bunun için ne kadar hızlanabilirsiniz? Hız yaptıkça engelleri aşmanız zorlaşacak. Karşınıza her an bir ağaç, bir barikat, bir ayı ya da dağ keçisi çıkabilir. Sağ yaparak, sol yaparak, üzerinden atlamaya çalışarak geçebilirsiniz, ama nereye kadar? Size verilen 5 canı tüketmeden pisti ilk bitiren olabilirseniz, en azından parmaklarınız snowboard'a yeteneklidir.



Belirtmeliyiz ki her can kaybettiğinizde hızlanmak için harcadığınız zaman, pisti kısa sürede bitirmenizi etkileyebilir. Bonus bayraklarının gösterdiği yönden kayarak can ya da zaman kazanabilirsiniz. Tersi yöne kaymak ise tersi etki yaratır! 8 saatte bitirilebilen bu aksiyon/spor türü oyunda kaydetme ve skor gönderme özellikleri mevcut. Snow+Speed2'de, ilk oyundaki özelliklere ek olarak üç ayrı pist var. Ayrıca sizi bekleyen 3 hanım snowboard'cu!

URL: www.mobiloyuncu.com

Destekleyen Telefonlar:
Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410
Ericsson P800
Motorola T720i

Gelecekte Anarchy var

Anarchy Online sayesinde dayalı döşeli bir apartman daireniz olabilir



Gelecekte geçen ilk MMoRPG (massive multiplayer online role playing game) olma özelliğini taşıyan Anarchy Online'ın ilk genişleme paketi 9 Eylül'de satışa sunuluyor. Funcom'un oyunu olan Anarchy Online, genel olarak yeni bir gezegeni, binlerce yeni yaratığı, yüzlerce yeni eşya ve iki yeni meslek barındırıyor. Satışa sunulacak Shadowlands paketinin bir diğer güzel yanı ise sadece bu paketi alarak oyunun kendisini ve diğer eklemeleri de gayet cüzi bir rakama edinebilecek olmamız. Ayrıca paketi satın alanlara bir aylık deneme süresinin de ücretsiz olduğu belirtiliyor. En yüksek level'ın 200'den 220'ye çıkartıldığı da belirtilen Shadowlands paketi, mevcut karakterleri de geliştirip yenilememize olanak sağlıyor. Oyun dünyayla beraber 9 Eylül'de www.avaturk.com'dan satın alınabilecek. Avaturk'un, Shadowlands'i satın almak için ön başvuru yapanlara oyundaki Jobe şehrinde güzel manzaralı, dayalı döşeli bir evin anahtarını hediye ettiğini de belirtmek gerek (evet bildiğimiz ev, oyundaki evimiz). E3'te verilen ödüllerden birini de kapmayı başaran Funcom & Shadowlands paketinin en iyi genişleme paketlerinden biri olacağını düşünüyoruz.



Bu Sim'ler gerçek!

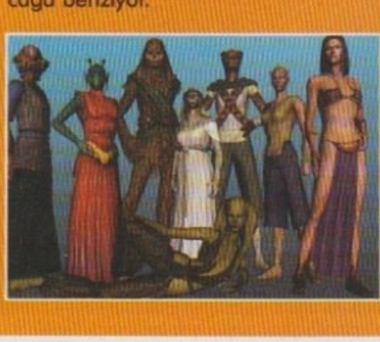
Sims Online için geç kalmadınız... Şimdilik

Sims Online betası çıkalı altı aydan fazla oldu. Ama Türkiye'de bundan pek bahsedilmedi. Sebebi de zaten ev kullanıcılarının yeterince sürekli gelen Sims paketleri ile meşgul olmalarıydı herhalde. Sims Online, normal Sims oyunlarının kapsadığı tüm eşya sayısından çok daha fazla eşya imkanı sunuyor. İşin bir güzel yanı da Sim'inizi çok fazla detay içinden yaratmanız. Böylece kolay kolay hiçbiri birbirine benzemiyor. Oyuna genel olarak bakacak olursak, normal Sims oyunlarında bulunan hemen her şey var. Artı olarak ise Sims Online'da paranızı kendinize skill'lerinize dayalı işler bularak kazanıyorsunuz. Bunun dışında ev kurabilir, evinizi bir arkadaşınızla paylaşabilir, beraberce bir bar açıp işletebilir, yanınızda ev inşa eden komşularınıza öğle çayına gidebilir ve tabii ki evlenebilirsiniz. Ama bu kez eşiniz gerçek bir insan olacak. Hesabınızı doğru yapın. Sims hastalarına bir de güzel haberimiz var. www.thesimsonline.com adresine gittiğinizde ana sayfada iki haftalık ücretsiz oyunu oynayabilme şansına sahipsiniz. Dosyaları indirdikten ve iki haftalık denemeden sonra, isterseniz aylık cüzi bir rakam ile oyuna devam ediyorsunuz.



Galaksinin derdi...

Star Wars Galaxies'i birçok Windows XP/2000 kullanıcısı yüklediğinde bilgisayarları bir anda yeniden başlatıyordu. Bunun nedenini SWG tüm Windows update'lerinin yapılmamasına bağladı. Ancak bazı kullanıcıların update'lerini tamamlamalarına rağmen bu acıları hâlâ yaşadığı biliniyor. Bakalım bu devasa oyunda yaşanan bu soruna ne gibi bir çözüm bulunacak? Diğer yandan iyi haber ise Star Wars gezegenlerinde kullanıcıların yavaş yavaş kendi şehirlerini kurmaları ve saflarına dağılmaları hızlanmaya başladı. Bir barda dansçı bile olmanıza olanak sağlayan bu oyun, hem bug'ları hem de özellikleri ile daha çok konuşulacağa benziyor.



Everquest Rehberi - 2

Geçtiğimiz hafta Everquest karakter ve ırklarıyla başladığımız rehbere tanrılar ve statlarla devam ediyoruz…

Oyunda bulunan 26 tane tanrıdan birine tapan ya da dine inanmayan bir karakteriniz olabilir. Tanrı seçiminin iyi yanları olduğu gibi kötü yanları da var. İnsan olabilirsiniz ama insan olup bir Necromancer yarattığınızda tanrınız doğal olarak pek iyi huylu olmuyor. Ve şehirlerde insanların ve satıcıların size bakış açısı biraz daha farklı oluyor (hatta bazıları işi abartıp saldırabiliyor bile). Kötü bir karakter olmak çok zor, ama işin güzel yanı da burada gizli. Irk, karakter, tanrı seçimlerinden sonra bizi bekleyen şey ise karakterlerimizin güç ve zayıflık unsurunu belirleyecek statlar (istatistikler). Bunları teker teker göstermek gerekirse…



Türkiye'de yiğitliğin onda dokuzu kaçmaktır ya hani, Everquest'te de aynı kural geçerli. Özellikle yukarıdaki gibi hallerde.

Strenght (güç)

Strenght yani güç, belki de oyundaki yakın dövüş karakterleri için en önemli stat. Güç, karakterinizin ortalama ne kadar zarar verdiğini, ne kadar ağırlık taşıyabildiğini ve atağa yönelik skillerini ne kadar çabuk öğrendiğini belirler. Eğer karakterinize ağır zırhlar giydirmeyi düşünüyorsanız gücünüzü yüksek tutmanız gerekecek. Aynı zamanda yaratıklardan düşecek şeyleri taşımanız için de yine yüksek güce ihtiyacınız var. Aksi takdirde karakteriniz yavaş yürüyecek ve yolda çok zaman kaybedeceksiniz. Kısacası eğer dövüşçü bir karakteriniz varsa, gücünüzü mutlaka yüksek tutmanız gerekiyor, tabii diğer skillerinizi hiçe saymadan değil.



Statlar arasında giyim kuşam yok ama iyi görünmek her yerde tutar...

Stamania (dayanıklılık)

Her karakter için gerekli olan statlardan biri. Bu stat, karakterinizin hitpoint'ini (can) belirler. Su altında nefesinizi ne kadar tutabileceğiniz de stamania'ya bağlı. Yakın dövüş yapan karakterlerin büyücülere göre daha fazla ihtiyaç duyduğu bir stattır.

Dexterity (beceriklilik)

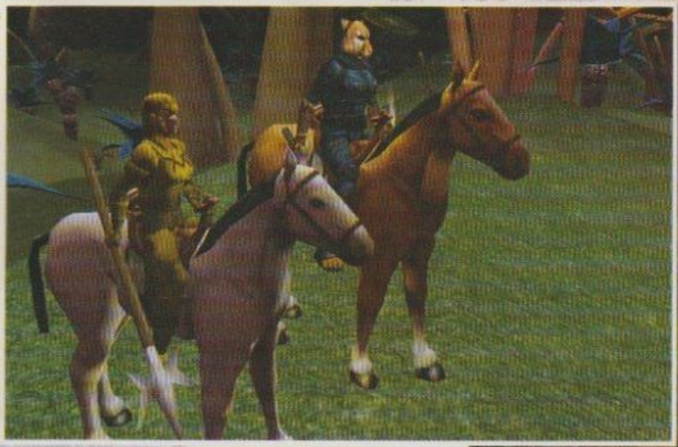
Yay ile ne kadar zarar vereceğinizi belirler. Silah stillerini ve hırsızlık skillerini kolay öğrenmenizi sağlar. Aynı zamanda bazı büyülü silahlar bazı büyüleri içerir ve bu savaş esnasında açığa çıkar. Dexterity de büyülerin ne sıklıkla açığa çıkacağını etkiler. Savaşçılar için oldukça önemli bir skilldir. Özellikle de Ranger ve Rogueler için.

Agility (çeviklik)

Karakterinizin savaşta ne sıklıkla darbe yiyeceğini, düşmanın ne kadar ıskalayacağını ve defansif özellikleri ne kadar hızlı öğreneceğinizi belirler. Hem yakın dövüşçüler için hem de büyücüler için önemli bir özelliktir. Büyücüler eğer yüksek çevikliğe sahipse, büyü yaparken düşman tarafından darbe aldığında daha fazla ıskalamasını sağlayacak, böylelikle büyücü de bozulmadan büyüyü tamamlamayı başarabilecektir. Grup içerisinde avlanmayı daha çok ön planda tutan büyücüler için önde gelen bir özellik değildir. Ama tek başınıza avlanmayı düşünüyorsanız unutmamanız gereken bir özellik.

Wisdom (akıl)

Tanrı ve sınıf seçimine göre Intelligence ile aynı görevi yapar. Bu sınıflar Druid, Shaman, Cleric, Ranger, Paladin ve Beastlord'dur. Wisdom'unuz ne kadar yük-



Karakterinizi yollardan ve savaşlardan topladığınız ganimetle donatın. İyi bir kılıç her şeyi değiştirebilir.



sekse her levelda mananız (büyü için gerekli olan enerji) o kadar artar. Bu beş sınıf için wisdom gayet önemli bir yer teşkil eder. Diğer sınıflar için de önemlidir.

Intelligence (zeka)
Büyüyü saf olarak kullanan büyücüler için en önemli özellik. Magicianlar, Wizardlar, Necromancerler, Shadowknightlar ve Enchanterler için önemlidir. Bu sınıflar, intelligence'ları yoksa daha az manaya sahip olurlar. Shadowknight hariç hepsi manasız çok zayıf karakterlerdir. Aynı zamanda intelligence'ın yüksekliği bir skill'i ne kadar çabuk öğrenebileceğinizi belirler. Zamanının çoğunu gruplarda avlanarak geçirecekseniz bu skill, sayılan sınıflar için kesinlikle gereklidir.

Charisma (karizma)
Karizmanın yüksek ya da az olması sizin oyun içerisindeki NPC'lere herhangi bir şeyi yüksek fiyata ya da ucuza satmanıza, aynı şekilde bir şey satın alırken de ucuz ya da pahalıya almanıza etki eder. Eğer sizi severlerse daha iyi fiyat vermelerini etkileyen özelliktir. Aynı zamanda karizma, Enchanter ve Bardlar için mind spell'lerin (hipnotize tarzı büyüler) ne kadar başarılı ve etkili olacağını belirler.

Bu statları da belirledikten sonra karakterimizle oyuna girmeye hazır hale geliyoruz. Bana göre, Everquest'in en güzel yanlarından biri, sadece dövüşe bağlı kalmaması. Tabii ki karakterinizin gelişmesi için dövüşmek, çalışmak, quest'ler yapmak zorundasınız. Ama bunun yanı sıra oyunda yapabileceğiniz bir sürü meslek de var. Terzilik, demircilik, mücevherat, ok ve yay, sihirli iksirler hatta alkol yapımı bile var (küçük bir tekel bayii kurabilirsiniz, ama asla rakı yok onu söyleyeyim :) Bu özelliklerden biri ya da birkaçıyla haşır neşir olup kendinizi geliştirerek satışını yapabilir ve cebinize para sokabilirsiniz.

Oyunda üzerinize giyebileceğiniz 18 farklı eşya slotu (eldiven, yüzük, küpe, pantolon, ayakkabı vs) ve iki elinize ayrı ayrı alabileceğiniz silah ya da kalkan, ayrıca + olarak atılabilen silahlar için bir tane de range slot'u var (yay, küçük balta vs). Bu da sürekli kendinizi yeni eşyalar ile geliştirmenize olanak sunuyor .

Oyunda altışarlı gruplar kurup beraber avlanabiliyorsunuz. Tabii tek başınıza da avlanabilirsiniz.

Şu anda oyunda maksimum olabileceğiniz level 65. Bunun yanı sıra çalışarak geliştirebileceğiniz özel yetenekler de mevcut. Her level atladığınızda gelişen atak, defans, büyü yetenekleri gibi özellikler var. Maksimum level'a ulaştığınızda ise önünüze, elinizde olan yetenekleri geliştirebilmenize olanak veren yeni sistemler çıkıyor. Öyle bir sistem ki daha tam olarak tamamlayabilen yok. 600 bin kişiden bahsediyorum. Yani işin sonu yok... Rakip olarak bir sürü oyun sürekli geliştiriliyor, deneniyor. Ama şu anda tüm şirketlerin kabul ettiği bir gerçek var: Eğer Everquest bu şekilde kendini yenilemeye devam ederse tahtını ele geçirmek çok ama çok zor olacak.

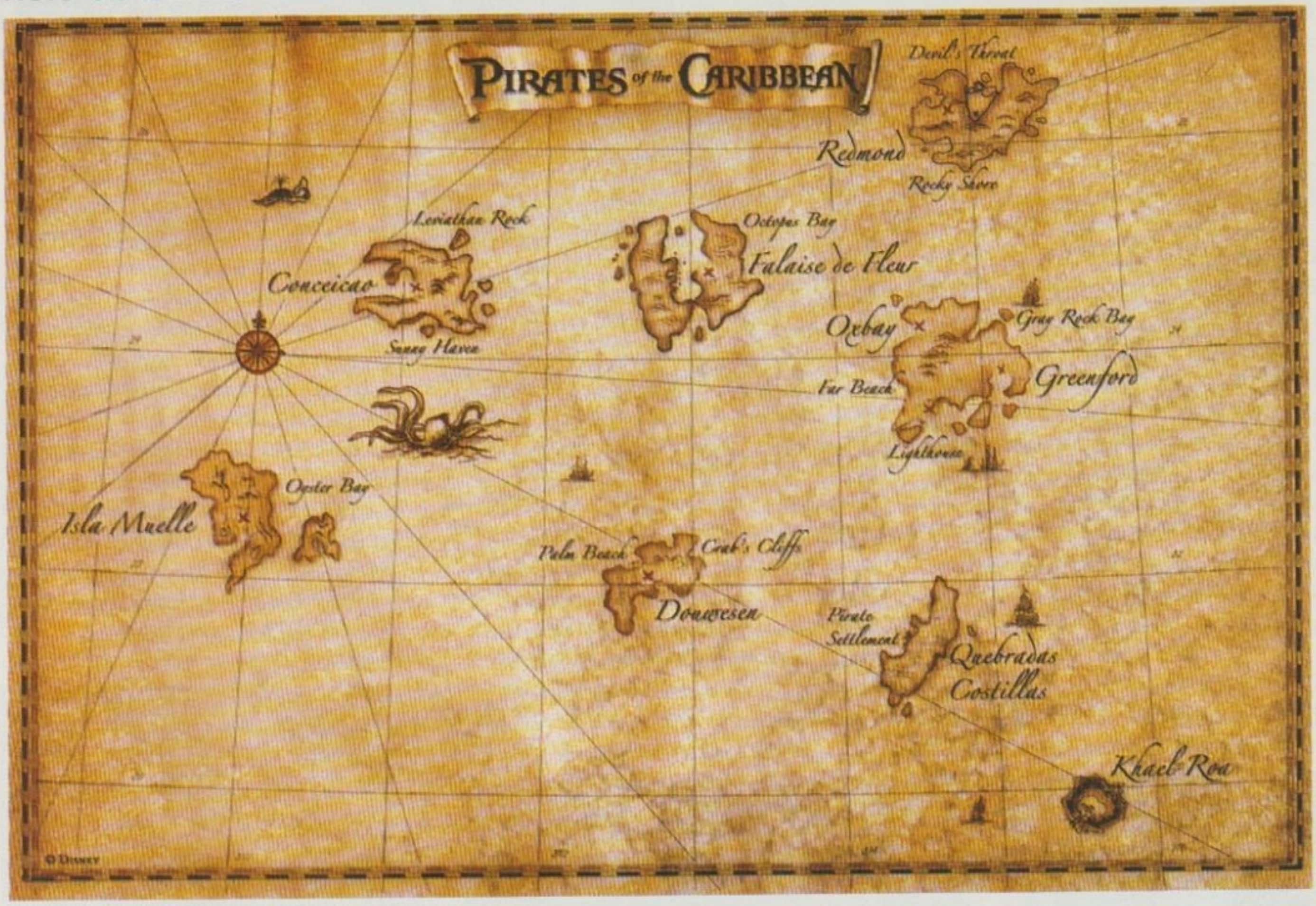
Volkan Alkan



İki haftalık Everquest Rehberi'nin son görüntüsü bu. Oyuna başlamadan önce bir kez daha düşünün istedik...

Pirates of the Caribbean

Denize giderken yanınıza mayodan daha fuzuli şeyler almanız gerekebilir, hele de bir korsansanız...



Son zamanların çok konuşulan oyunlarından olan ve bağımlılık yaratan Pirates of the Caribbean'ın strateji rehberine hoş geldiniz. Bu yazıda sizlere neyin ne olduğunu ve oyunda başarılı olmak için neler yapmanız gerektiğini anlatmaya çalışacağım. Burada yazılanlar size oyunu nasıl daha rahat bitirebileceğinizi anlatacak. Bunları yapmayarak da oyun çok zorlanmadan iki üç gün içinde bitebiliyor. Ancak oyun o kadar güzel ki bitmemesi için denizde yavaş yavaş dolaşmak geliyor insanın içinden. Özellikle de bu sıcak yaz günlerinde Karayipler'e gidemeyenler (belki gidenler de) bu oyunu oynayarak rahatlıyor. Şimdi, konumuza dönelim…

Nathaniel Hawk

Oyun boyunca ense tıraşını gördüğümüz arkadaş işte bu. Yakışıklı, jön, kaslı… Bütün kızların rüyası olan Nathaniel Hawk, Liberty isimli geminin kaptanı. Aslında çulsuzun teki. Kimbilir parayı nereden bulup gemi aldı da Karayipler'e isim yapmaya geldi. Belki de hiç parası yoktu ve zorbalıkla ele geçirdi gemiyi. Her şey beklenir bu adamdan. Ancak oyuna başladığında bırak gemi ele geçirmeyi, adam gibi yürümesini bile bilmiyor.

Evet, oyuna başlar başlamaz fark edilen ilk ve en önemli şey hareket kabiliyet(sizliğ)i. Nathaniel'i yaratan oyun firması hareket kontrollerini altüst etmiş. Farenin sol tuşu ile ileri, sağ tuşu ile geri yürüyerek bu oyun bitmez. Oyuna başlar başlamaz Options menüsüne girin (ki o da alıştığımız Escape tuşu değil F2) ve buradan klavyeyi istediğiniz gibi ayarlayın, nasıl rahat edecekseniz. Hatta açmışken dövüşme tuşlarını da ayarlayın ki ileride zorluk yaşamayın. Bence bütün tuşları klavyeye verin. Fare sadece sizin etrafa bakmanızı sağlasın. Zira man-



Nathaniel Hawk ve kırıklarla dolu karnesi. Merak etmeyin oyunun sonunda sınıfı geçiyor.

zara kaçırılacak gibi değil.

Tuş sorunumuzu hallettikten sonra sıra grafik sorununda. Bu adam bu kadar güzel diyor grafiklere ama ben bir numarasını göremedim, oyunda da grafik ayarlanmıyor diyorsanız hemen oyundan çıkın. Çıkın ve aynı klasörde yer alan ayarlama dosyasını çalıştırın ve grafikleri de düzeltin. Bilgisayarınızın çalışabileceği en uygun düzeye getirdikten sonra oyuna yeniden girebilirsiniz.

Girdikten sonra yeniden F2'ye basın. Şimdi buradaki karakter kısmına girin. Önünüze bir karne gelecek, bütün notlarınız bir. Heyecanlanmayın, düzeltirsiniz. Ama nasıl düzelteceksiniz? Oyunu oynadıkça deneyim kazanacaksınız. Gemi batırdıkça ve görevleri yerine getirdikçe kazanacağınız bu deneyimi karakterinize harcayacak ve onu daha kuvvetli bir hale getireceksiniz. Ama buradaki sayılar ne anlama geliyor, yüksek olmaları neyi değiştirir? Şimdi kısaca bundan bahsedelim.

Karakter özellikleri

Karakterinizi oyunun başında nasıl geliştireceğinize hemen o anda karar vermelisiniz. Benim bulabildiğim üç çeşit kaptan tipi var. Birincisi hızlı bir gemiyle vurulmadan, bordalayarak, gemileri dövüşerek ele geçirme işinde uzmanlaşmış kaptan. İkincisi gemisine güvenen ve toplarıyla gemileri batırarak çok mal taşıyan ve zengin olan kaptan. Üçüncüsü ise hızlı yük gemileriyle para kazandıktan sonra kendine bir filo satın alan kaptan. İşte siz de hangi tür kaptan olacağınıza bu yüzden baş-langıçta karar vermelisiniz. Çünkü her üçü-nü de aynı anda olmanız çok zor.

Acar kaptan: Denizlerde fırtına gibi esip düşmanların büyük gemilerini ele geçirip satarak çok para kazanmak istiyorsanız bu kaptan türüne eğilin. Yapmanız gereken Sailing ve Melee isimli özelliklerinizi geliştirmek ve Abilities kısmından bordalama özelliğini almak. Yüksek Sailing ve alacağınız hızlı gemi kolaylıkla gemilerin yakınına gelmenizi sağlayacaktır. Yüksek Melee ise bordaladığınız zaman oradaki mürettabatı kesmeniz için gereken hızı ve yüksek hasar kapasitesini size verecektir. Yakın dövüşe daha sonra geleceğim.

Kodaman kaptan: En kolay kaptan tipi. Tek yapmanız gereken ticaret yapmak ve bu arada kazandığınız deneyimle top ile ilgili skill'lerinizi yükseltmek. Hepsi bu. Paranız olduğunda da daha büyük toplar alarak düşman gemilerinin denizin dibini boylamasını seyretmek. Ability olarak da top ile daha fazla hasar verme ile ilgili güçleri almalısınız. Bir yerden sonra fark edeceksiniz ki önünüzde hiçbir gemi duramıyor.

Hızlı kaptan: Bu tür kaptan deniz savaşlarından çok ticaret ile ilgilenenler için. Hızlı bir kaptan olmak istiyorsanız yapmanız gereken ilk şey hızlı bir gemi almak. Deneyim kazanıp seviye atladığınızda da Luck ve Commerce isimli skill'leri yükseltmelisiniz. Commerce size alışverişte yardımcı olurken Luck, sizi fırtınalardan ve korsanlardan koruyacaktır. Ayrıca savaşa


Bazı noktalarda tamire harcayacağınız parayla yeni bir gemi alabilirsiniz. Aklınızda bulunsun!

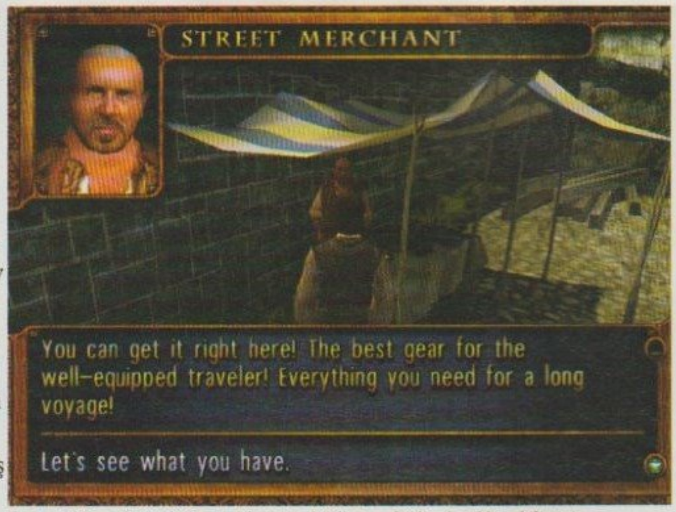


girdiğinizde de geminizin toplarının Critical vurma, dolayısıyla daha fazla hasar verme şansını artırır.

Adalar zinciri

Bu üç kaptan türünden birini seçtiniz. Şimdi denize açılma vaktiniz geldi. Geminiz fena değil. Taşıdığı yük ve hız ortalama. Ondan yakın zamanda kurtulacağız ancak her şeyin bir zamanı var. Önce biraz ortalıkta gezinerek neresi neresi değil bunları tanıyalım. Her adada belli binalar var. Bu binaların belli işlevleri ve açık olduğu saatler var. Şimdi kısaca bunları tanıyalım…

Taverna: İhtiyaçlarınızı karşılayabileceğiniz ve mürettebatınızı tazeleyebileceğiniz bir yer olan tavernada kalabilir, hancıyla laflayabilir, kumar oynayabilir (bu da Luck skill'inizle ilgili), hatta geminize subaylar alabilirsiniz (bu konuya sonra değineceğim). Genelde yığınla isimsiz mürettebat alabiliyorsunuz. Ama eğer tavernaya gece geldiyseniz hancı size bir oda veriyor ve bu alışverişler için sabahı bekliyorsunuz. Handa yapabileceğiniz bir diğer şey ise yine hancıyla konuşarak iş istemek. Arada bir ada ada dolaşırken kendisine koruma satın almak isteyen ticaret gemisi kaptanları size iş verebiliyor. İsterseniz bu işi yapabiliyor, isterseniz de gemiyi açık denizde sıkıştırıp ele geçirebiliyorsunuz. Size kalmış.



Aman dikkat edin, sokakta gördüğünüz kişiler tarafından kazıklanabilirsiniz.

Tersane: Burası oyunun en önemli noktalarından biri. Burada geminizi tamir ettirebiliyor, ona yeni toplar satın alabiliyorsunuz. Korsan gemilerinden gına geldiğin-de ya da daha büyük gemiler almak istediğinizde başvuraca-ğınız yer yine burası. Dikkat edilmesi gereken nokta, her adada her gemiden olmaması. Bu yüzden herhangi bir adadan paranızın tamamını vererek gemi almayın. Adaları dolaşın. Eğer deniz savaşından hoşlanıyorsanız mutlaka daha büyük ve daha pahalı toplar alın. Paranız olduğu sürece geminizi güçlendirin. Merak etmeyin, satarken toplara da ekstra para veriyorlar.

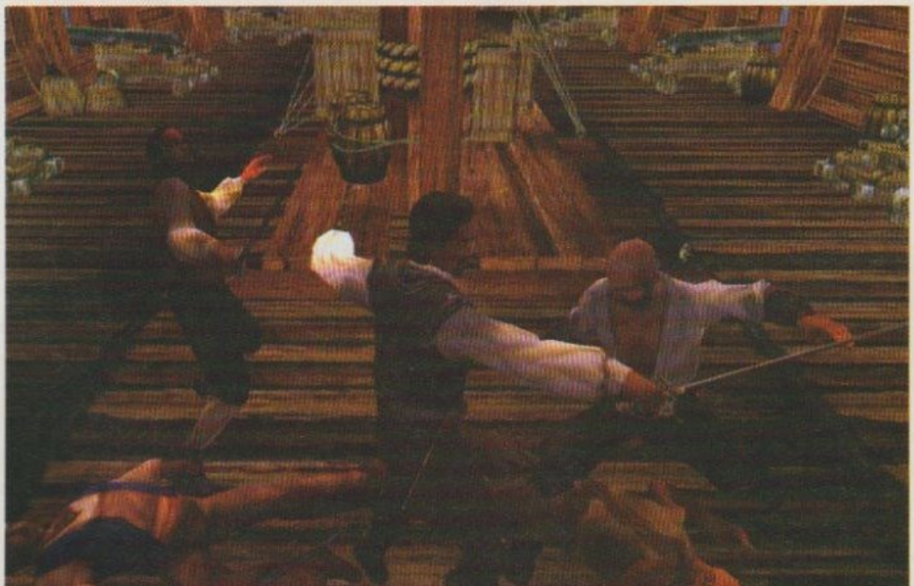


Kılıç da alın tabii de, en önemlisi savaşa girmeden önce yanınıza hayat iksiri alın.

Market: Sizin para kazanacağınız yer. Mal alıp satabileceğiniz, yağmalayıp batırdığınız gemilerden çıkan ganimetleri, korsan jargonuyla söyleyelim; "okutabileceğiniz" yer. Ancak önünüze gelen malı her yerde satamazsınız. Satarsanız kazıklanırsınız. Bunun için hangi malın nerede daha değerli

Ne, nerede değerli?

	İthal	İhraç	Yasak
Conceicao	Silk Ale Rum Chocolate	Sailcloth Sugar Cinnamon Fruits	Wine Mahagany Copra -
Douwesen	Planks Sailcloth Wheat Wine	Tobacco Coffee Copra Ale	Sugar Linen Rum -
Falaise de Fleur	Planks Ebony Rum Leather	Sailcloth Chocolate Linen Silk	Sandal Fruits Cinnamon -
Isla Muelle	Planks Sailcloth Sugar Linen	Ebony Mahogany Cinnamon Sandal	Ale Silk Tobacco -
Oxbay	Sailcloth Chocolate Silk Leather	Sandal Rum Tobacco -	Ebony Coffee Paprika -
Redmond	Planks Cinnamon Silk Sandal	Sailcloth Linen Ale Clothes	Ebony Coffee Paprika -



Erkekseniz teker teker gelin, olmadı hepiniz önden gelin. Hepinizi alırım, ayrı konu...



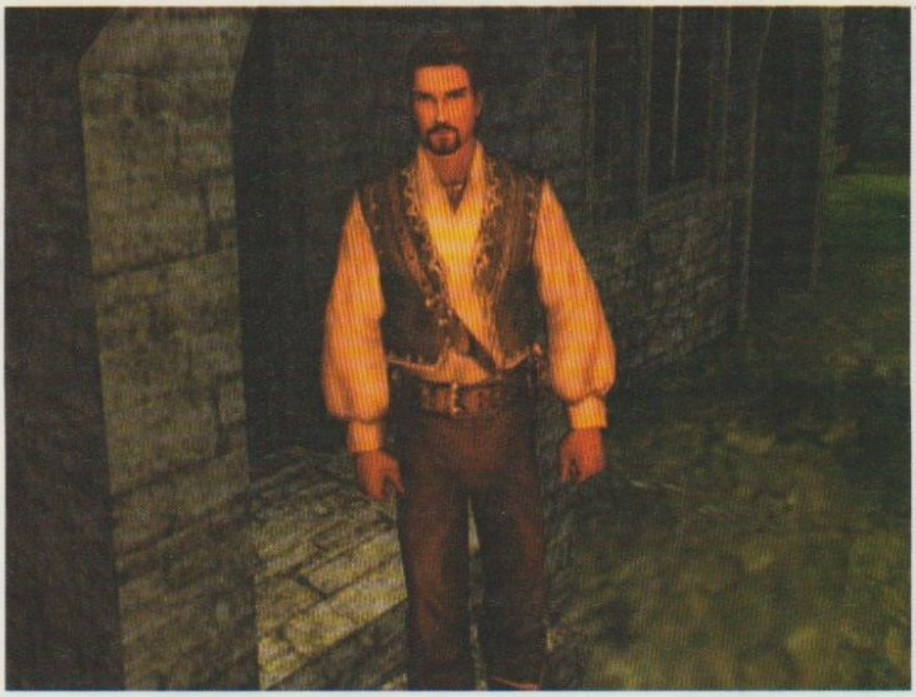
olduğuna dikkat edin. (Bkz. "Ne Nerede Değerli" başlıklı kutu)

Bu binalar tüm adalarda var. Bir adaya geldiğinizde o adada konuşabildiğiniz kadar çok insanla konuşun. Yoldaki insanları çevirin, güzel kızlara laf atın, hayatın tadını çıkartın. Ancak bir yerden sonra bu hayat tekdüze olmaya başlıyor. Tavernadan tersaneye yürüyüş can sıkıcı bir hal aldığında size önerebileceğim bir tuş var, ENTER. Bu tuş oyundaki kısa yol tuşu. Bir kere Enter'a bastıktan sonra istediğiniz yere ulaşabiliyorsunuz. Adeta bir tık, istediğiniz yerdesiniz.

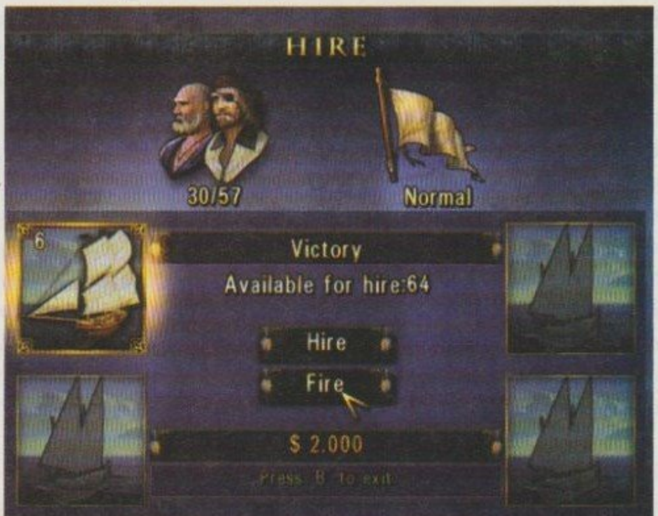
Şehirdeki insanlarla konuşmanızın bir diğer güzel tarafı da subay bulabiliyor olmanız. Bu subaylar kesin bir yerde çıkmıyorlar ve bir daha geldiğinizde orada olmayabiliyorlar. Bu yüzden birini bulduğunuzda ne işe yaradığına bakın ve onu ya alın ya almayın. "Daha sonra gelirim, daha iyisini bulamazsam bunu alırım" düşünce tarzıyla çok uzağa gidemezsiniz.

Subayların çalışma sistemi ise şöyle: Her subay yeteneğine göre (yeteneğini satın almadan önce anlamanın yolu fiyatına bakmak. Eğer fiyatı yüksekse yeteneği de fazla demektir) belli sayılara sahiptir. Örneğin bir subay karşınıza çıkıp "Ben çok iyi top kullanırım, Arr…" diyorsa sizin top kullanma skill'inize belli bir artı verecektir. Ortalama bir adamsa bir, ben iyiyim diyorsa iki, bir eşim daha yoktur diyorsa üç bonus veriyordur. Subayların bir diğer avantajı ise karaya çıktığınızda sizinle beraber gelmeleridir. Bu, kılıç dövüşlerinde size büyük avantaj sağlayacaktır.

Oyunun bir diğer anlatılması gereken kısmı ise dövüş (Nathaniel Hawk ve sihirli kılıcı diye de bilinir). Oynadığımız karakter kılıç dövüşü konusunda o kadar başarılı ki kılıcını önüne tuttuğu anda ona kimse vuramıyor. Dövüşler bir yerden sonra bloğa basılı tutarak arada bir savurmaya dönüşüyor. Özellikle böylesi durumlarda ikinci bir adamınızın olması çok işe yarıyor. Siz bloğa basarken diğerleri kılıçla girişiyor ve çoğunlukla da başarılı oluyor. Ancak dikkatli


Turistik yerlerin önünde Nathaniel Hawk. Bu fotoğraf Isla Muelle'de çekildi.

olunması gereken bir nokta daha var. Eğer düşmanlar size saldırmak yerine subaylarınıza saldırırlarsa binlerce altın verdiğiniz kişiler feci şekilde can verebilir. Bir daha o kadar iyi ikinci kaptan da zor gelir bu denizlere.



Tavernada 64 kişi. Nerede duruyor bu adamlar muamma tabii.

Şimdi…

Genel olarak oyundaki bilinmesi gereken şeylerin çoğunu artık biliyorsunuz. Şimdi de oyunun içinde gerçekleştireceğiniz birkaç görevden bahsedeyim. Görevler genel olarak kolay oldukları için ben belli bir yere kadar hikayeyi anlatacağım. Sonuçta çok fazla seçeneğiniz yok.

Oyuna Oxbay'da başlıyorsunuz. Zaten oyunun ilk kısmında size yardımcı olacak bir yerel yetkili var. Onun söylediklerini takip ederek devam edin. Alışverişinizi de yapın. Size gösterdiği binaları dolaşın. İyice her şeyi öğrendikten sonra Liberty'ye atlayın ve mallarınızı satmak üzere denize açılın. Garip bir tesadüf, siz denize açılır açılmaz adaya Fransızlar saldırıyor. Merak etmeyin son anda kurtuldunuz. Bunun üzerine Redmond'a vardığınızda koşarak oranın valisine durumu anlatıyorsunuz, o da sizi Oxbay'e geri yolluyor. Bundan sonra Oxbay'de sizi ormanların içinde bir yol bulma mücadelesi bekliyor, çünkü adaya arkadan geliyorsunuz. Merak etmeyin, biz her şeyi düşündük. Size verdiğimiz haritada Oxbay limanına en yakın yerde inip yürüyebilirsiniz. Oyunun bir kötü tarafı da bu, harita hiçbir yerde yok. Hangi ada neredeydi, ben şu an neredeyim diye düşünüp oyunun başlarında başınız dönebilir. Yılmayın.

Oyunun konusu buradan sonra dallanıp budaklanıyor ve Oxbay'i Fransız işgalinden kurtarana kadar sürekli askerlerle savaşıp kaçıp saklanmanız gerekiyor. Çok fazla seçeneğiniz de yok. Ancak dünyanın ne hale geldiğini ancak daha sonra anlayacaksınız. Size Oxbay'den verilen ve Redmond'a götürmeniz istenen bir sandık başınıza çok



Burada subayların olması gerekiyordu. Son dövüşte hepsi ölünce yine Nathaniel tek kaldı.

büyük belalar açıyor. Redmond'a geldiğinizde tam tavernadan içeri mutlu bir İngiliz askeri olarak girerken yolunuzu iki adet korsan kesiyor. Sizden sandığı istiyorlar. Nathaniel tabii ki böylesi numaralara pabuç bırakacak tipte birisi değil. İki taraf da kılıçlarını çekiyor ve başlıyorsunuz dövüşmeye. Adamlar, kılıçlarını çok iyi kullanmalarının yanında sizin kılıcınızdan da hasar almıyorlar, "Sandık ya da canın" dediklerinde alakasız bir sandık için hayatınızı vermek istemiyorsunuz ve sandığı onlara teslim ediyorsunuz.

İçeri girip her şeyi unutmak için bir içki içmek isterken bu sefer de eski arkadaşlarınızı görüyor ve onlarla konuşmaya başlıyorsunuz ki, onlar da vefasız çıkıyorlar ve sizi satıp kaçıyorlar. Bir İngiliz kahramanı olarak hapse girmek sizi rahatsız etse de bunu kendi lehinize çevirmeyi biliyorsunuz. Hapishanedeki gardiyanı kendiniz için çalışmaya ikna ediyorsunuz, o da silahlarınızı verip sizi serbest bırakıyor.

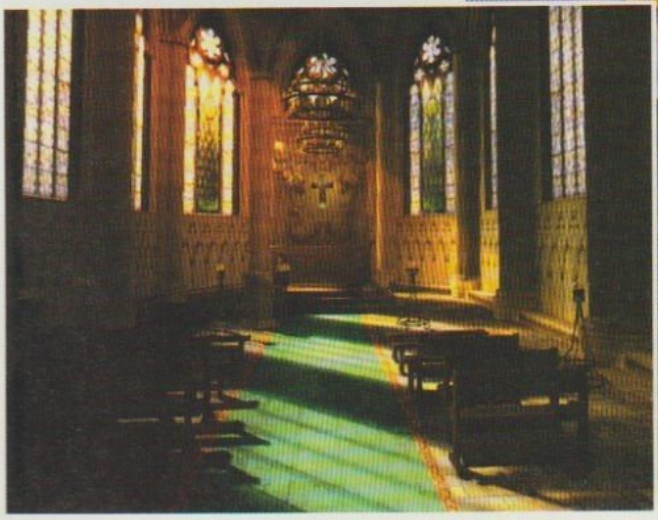
Yine valiye gittiğinizde, vali bunun çok büyük bir yanlış anlaşılma olduğunu söyleyecek ve yeni bir görev vererek sizi kendi başından atacak. Bu seferki amacınız Kaptan Rheims adında bir haini yakalamak. Onu yakalamak için Korsan adasına gidiyorsunuz. Adaya geldiğinizde iki kişinin bir kişiye çullandığını görüyorsunuz. Eğer savaşa girmezseniz çullananlardan biri size ikinci kaptan olarak parasız katılabiliyor. Eğer çullananları öldürürseniz zayıf olan kişi size yol gösterici olarak katılıyor.

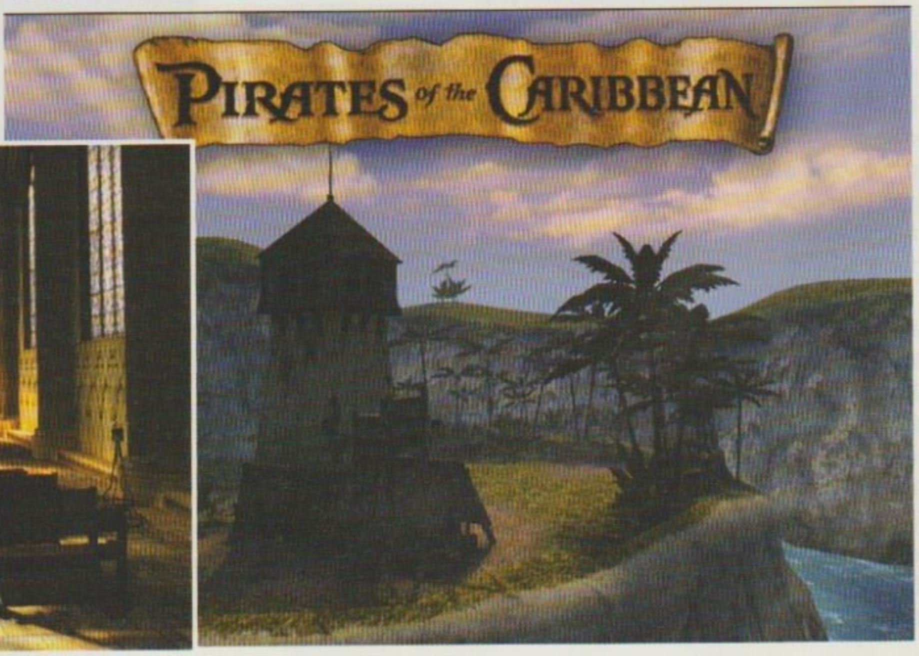
Her neyse, siz o adanın altını üstüne getirdiğinizde Rheims'ı bulamıyorsunuz. Tam bütün ümitler suya düşmüşken taverna çıkışında birisi yanınıza yaklaşıyor ve Rheims'ın yerini yüklü bir para karşılığında size söyleyebileceğini anlatıyor. Yanınızda o kadar para varsa ne ala, hemen verin. Ama yok ben paramı ProGamer'a verdim, bir de o adama para yediremem derseniz adamı öldürün ve Isla Muelle'ye gidin. Bir iki kişiye sorduktan sonra Nathaniel'i çapulcu liderine götürecek bir adam çıkıyor karşınıza. Adam, konuşmanın sonunda Rheims'ın peşini bırakmanızı söylüyor ve sizi dışarı atıyor. Ama siz yılmayan bir kişi olarak gecenin karanlığını bekliyorsunuz ve Rheims'ın evindeki kapıdan içeri giriyorsunuz. Ancak bulabildiğiniz tek şey adamın giderken bıraktığı mektup. Bütün serserilerin bu hareketten sonra peşinize düşmesi de cabası.

Bundan sonra yolunuza devam ediyorsunuz ve bir şekilde öğreniyorsunuz ki üç kişinin bu dövüşünün amacı hazinenin yerini bilen tek kişi olmakmış. Tabii hemen siz de bu hazinenin peşine düşüyorsunuz. Hazinenin yeri Donuswan'da ormanın içindeki şelalenin yanından girilen bir mağaranın içinde. Oyunun bundan sonrasının senaryosu o kadar güzel ki anlatmaya kıyamadım. Siz oynayın ve Black Pearl'ün lanetini çözün…

Not: Eğer labirente gelecek kadar ilerlediyseniz yerdeki "skeleton to sun" işaretini izleyin. Yolunuzu kaybetmezsiniz.

Serkan Ayan





Hile Kodları

"Sabahın ilk saatleri, gözlerim çan kanağı, oyun load edile edile yıprandı. Yok mu buralarda bir nöbetçi hileci?" Olmaz mı...

Age of Wonders: Shadow Magic

Oyun sırasında **[Ctrl]+[Shift]+S**'ye basın. Sesi duyduğunuzda aşağıdaki kodlardan birini girin.

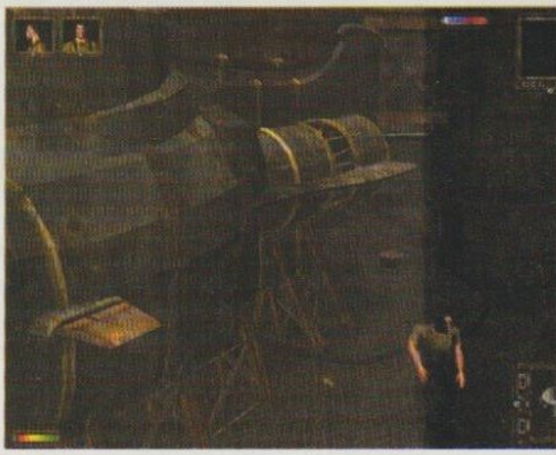
gold	maksimum altın
mana	maksimum mana
explore	tüm haritayı açma
fog	sisi kaldırma
research	tüm büyüleri araştırma
win	senaryo kazanma
freemove	serbest hareket
towns	haritadaki tüm kasabaları görme
lose	senaryoyu kaybetme
spells	mana harcamadan büyü yapma
instantprod	anında üretim
instantres	anında araştırma
ai Toggle	kendi oyuncunuza yapay zeka
upgradehero	Hero'yu upgrade etme
emergehero	Hero büyüsünü yapma
cityspy	düşman kentlerine casusluk



Rebels: Prison Escape

Directory'nizdeki **rebels.cfg** dosyasını notepad ile açın. Dosyanın aşağıdaki bölümünü şöyle değiştirin:

```
[game]
language english
autovisibility 1
displayhints 1
subtitles 1
tooltips 1
tooltipdelay 0.000000
```



Kaydedin. Oyunu çalıştırdığınızda tüm level'lara erişebileceksiniz.

Disciples II: Servants of the Dark

Oyun sırasında **[Enter]**a basın, aşağıdaki kodlardan birini girin, sonra ilgili hileyi devreye sokmak için yine **[Enter]**a basın.

moneyfornothing	Mana ve altını 9999'a ayarlama
borntorun	Hareket puanlarını tamamlama
wearethechampions	görevi kazanma
loser	görevi kaybetme
herecomesthesun	tam harita
paintitblack	haritayı saklama
givepeaceachance	tüm ülkelerle barış
badtothebone	tüm ülkelerle savaş
cometogether	tüm ülkelerle ittifak
jump	tüm adamlarınız hemen hemen level atlayacak seviyeye gelir
stairwaytoheaven	tüm adamlarınıza level atlatma
lifeisacarnival	ölen üniteleri canlandırma
allalongthewatchtower	düşman kent ve generallerin sahip olduğu ünitelerini görme
invisibletouch	yapay zeka sizi fark edemez

Elder Scrolls III: Bloodmoon

Önce é tuşuna basın, sonra **"player->"** yazın ve devamına aşağıdaki kodlardan birini girin.

setlevel #	ilgili level'a atlama
sethealth #	oyuncu health'ini ayarlayın
setwaterwalking 1	su üzerinde ilerleyebilme
setwaterbreathing 1	su altında nefes alma
setfatigue #	maksimum dayanıklılığı sağlama
setmagicka #	maksimum büyü değerini girme
fixme	pozisyondan 128 ünite ilerleme
changeai	yapay zekayı değiştirme
changeborders	sınırları değiştirme
changegodmode	God modu

Inventory'nize belirli bir item'ı eklemek için önce Construction Set'te item'ın adını öğrenin. Sonra şu kodu girin:
"player->AddItem ITEM_ADI 1"
Örneğin, Daedric Sheild eklemek için şu kodu gireceksiniz:
"player->AddItem "daedric_Shield" 1"

Perşembeyi seviyoruz

Biz burada Perşembe'nin gelişini Çarşamba'dan değil bir anda dolan posta kutumuzdan anlıyoruz. Teşekkür ederiz

Merhaba
Ben ilk kez bir dergiye yazıyorum. Bu yüzden nasıl giriş yapacağımı bilmiyorum. Neden bahsetsem ki? Derginin çok iyi olduğundan mı yoksa verilen CD'nin kalitesinden mi? Neyse lafı fazla uzatmadan sorulara geçeyim.
1. Bazen farem sapıtıyor. Hareket ettirince acayip yerlere kayıyor. Sağ tıklanmış gibi bir sürü menü açılıyor. Klavye ile bilgisayarı yeniden başlatınca düzeliyor. Virüs testinden geçirdim ama bir şey çıkmadı. Bu neden kaynaklanıyor olabilir?
2. Bazı oyunlarda var olan ve yüklenmeden oyun çalışmayan crack dosyası nedir?
3. ICQ'nun içinde var olan Ndetect isimli program ara sıra geçersiz işlem yürütüyor. Ben de kapat diyorum ve sorun çözülüyor. Peki gelecekte daha önemli bir soruna yol açar mı?

Imageslord

Merhaba Imageslord,
Arkadaşlar takma isim kullanmanızda bir sorun yok ancak gerçek isimlerinizin derginizde çıkmasını siz de istemez misiniz? Yerimiz dar olduğu için hemen sorularının yanıtlarına geçiyorum. Her ne kadar donanım olayından çok hoşlanmasam da, bir denemekte yarar var.
1. Faren kirlenmiş olabilir diyecektim ama kirlenen fare sağda solda menü açmaya çalışmaz. Elinde sürücüleri varsa yeniden kurmayı dene. O da olmassa format ve yeni bir fare almak son çare olarak görünüyor.
2. Bazı oyunlarda değil, bazı kopya oyunlarda olan bir dosyadır bu. Eğer oyun kopyaysa bu dosya .exe dosyasının yerini alır ve oyunu kırar. Ama tabii ki bizce kopya oyun almak yerine orijinalini alman en doğrusu. □ede olsa o crack dosyalarından nice bilgisayarlara ne virüsler bulaşmıştır...
3. **N**detect ICQ'nun senin internete girip girmediğini anlamaya yarayan programı. İnternete girdiğinde böylece ICQ otomatik olarak çalışır. Yani aslında bu program bir sorun değil. Kaldırabilirsin, ileride başına dert açılmaz. Ya da kaldırmazsın, sen internete girince ICQ kendiliğinden açılır. Sana kalmış.

Selamlar ProGamer çalışanları ve okurları,
Öncelikle bu gencecik dergiye yayın hayatında başarılar dilerim. İlk sayınız gerçekten çok başarılı idi. Sonraki sayılarda da başarınızın devam edeceğine ve hatta artacağına inanıyorum. Yazım diliniz çok güzel, elinizdeki 32 sayfayı en güzel şekilde kullanmışsınız. Verdiğiniz CD'ye de söyleyecek bir şey bulamıyorum, hepsi çok başarılı. Yazı işleri müdürünüz Serpil hanım ve bütün çalışanları tebrik ediyorum. Fakat web sitesine biraz daha önem verilse daha iyi olacağını düşünüyorum. Başarılarınızın devamını ve yayın hayatınızın hep parlak olmasını dilerim. İyi çalışmalar. Oyunla kalın.
Sevgilerle

M.İberia "Estetica" AYDIN

Teşekkürler. Daha yepyeni bir dergiye sahibiz ve sizin hoşunuza gitmesi için mümkün olduğunda hiçbir şeyden kısmadan en iyi şekilde dergiyi oluşturmaya çalışıyoruz. Ancak haftalık bir düzene oturttuğumuz için internet sitesine çok (daha doğrusu yeterince) zaman ayıramıyoruz. Bu konuda sizden özür diliyoruz. Dil konusunda göstermiş olduğumuz önemi fark ettiğiniz için ayrıca teşekkür ederiz.

Archangel uRiel

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

21 Ağustos 2003 / Sayı: 3

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com

Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com

Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com

Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
Tel.: (0212) 258 17 04
progamer@progamermag.com

MEDİ GRUP "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları / Satış
Meltem İnanç - Bahar Şamhili - Necdet Atar

Genel Müdür Yardımcısı / Pazarlama
Hakan Acar

Genel Müdür Yardımcısı / Finans ve Operasyon
Erhan Özdemir

Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

H. Aoles - I

"Nillus maden uydusundan, Nuallus uydusuna hareket eden NUA511 kargo gemisi mürettebatı! Lütfen geminizin kalkış kontrolleri için geri sayımı başlatın!"
Tek dünya muhafızlarından kaçan Noah, kargo gemisinde buldu kendisini. Hareket eden geminin kargo deposundan yaşamın anlamını kaybeden ve sadece tek dünya için çalışan Nillus'u izledi. Nuallus'da Necro ile görüşmek için sabırsızlanıyordu.


SAMSUNG
Samsung HDD
DigitAll keyif
NoiseGuard™
SilentSeek™
yıl 3 garanti
FOOTE, CONE & BELDING
SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com